JOC FULL **VESSEL** UN JOC UNIC, CU PUZZLE-URI ŞI SITUAŢII INEDITE. O AVENTURĂ PROASPĂTĂ CA PÂINEA CALDĂ.

LEVEL



eveniment

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2012

special

SIMPLIFY III

cultură gameristică

DESPRE DEPENDENŢĂ ŞI ALŢI MONŞTRI

review

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE
GAME OF THRONES
ROCKSMITH
LEGEND OF GRIMROCK
DIRT SHOWDOWN

MAX PAYNE 3

DVD
TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Iunie 2012 Preţ 14.99 lei

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (Locke)
Marin Nicolae (ncv)
Radu Sorop
Cosmin Aioniţă
Ovidiu Manciu (Aidan)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

CARNE PROASPĂTĂ ŞI BERE

Luna iunie a fost una deosebit de anostă. Căldură mare, ochi beliţi în monitoare şi aceeaşi dorinţă de a mă retrage într-o peşteră, la răcoare, cât mai departe de soare. M-am săturat să mă foiesc în fiecare noapte. Am avut parte şi de E3, însă expoziţia de pe sol american nu-mi mai trezeşte de mult părul de pe picioare. Iar asta, evident, nu pentru că aş fi zăcut într-o baltă de sudoare. Crysis 3, Dishonored, Tomb Raider... Să recunoaştem, am fumat destul până la E3 dintr-astea ca să ştim ce miros are fiecare. Surprizele plăcute au fost cam două, iar despre ele puteţi citi în articolul pe care ne-am îndurat să îl dedicăm evenimentului, o sinteză semnată chiar de noul nostru coleg, Aidan. Îl ştiţi pe Aidan. Gamer entuziast, fumător, mare amator de energizante şi mai puţin pasionat de alcool, a venit să îngroaşe rândurile celor care scriu şi vor scrie în continuare pentru voi. Dacă aveţi încurajări, sfaturi părinteşti şi alte ghioante pentru el, vă invit să i le daţi de îndată pe forum. Aidan este deja acolo şi promite să le încaseze.

La fel de plăcut surprinşi sper că veţi fi şi de reactivarea lui Locke, care revine în forţă cu o serie de articole suficient de stufoase pentru a i se simţi prezenţa. Doar Caleb s-a cam dat lovit, boxat, probabil, şi de soare.

În continuare, este la fel de cald, vântul se încăpăţânează să-mi sufle doar prin buzunare şi trebuie neapărat să beau ceva.

Dau Xbox-ul meu pentru o bere!!!

■ **KiMO**

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR



KiMO
1 Legend of Grimrock
2 DiRT Showdown
3 Max Payne 3



Koniec
1 Max Payne 3
2 Legend of Grimrock
3 Bang Bang Racing



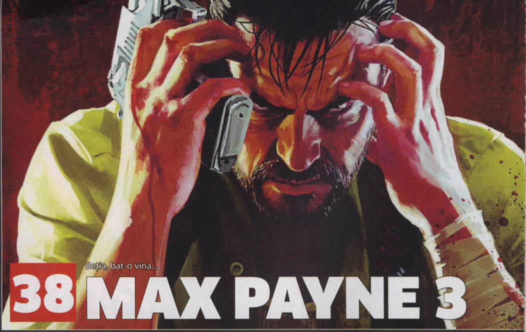
cioLAN
1 Legend of Grimrock
2 DiRT Showdown
3 Max Payne 3

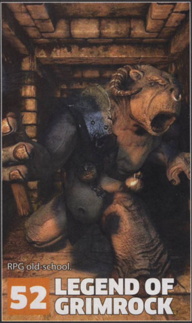


Marius Ghinea
1 Legend of Grimrock
2 Game of Thrones
3 Swords & Sworcery



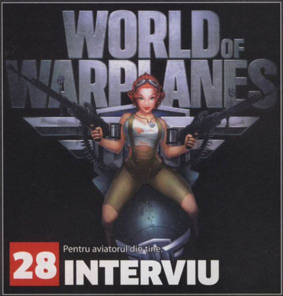
Caleb
1 Legend of Grimrock
2 Swords & Sworcery
3 Max Payne 3

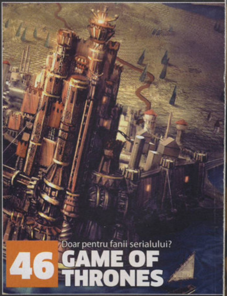












REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

VESSEL

Construit pe un engine fizic revoluționar, în care lichidele joacă rolul principal, Vessel ne dă posibilitatea să rezolvăm puzzle-uri prin manipularea unor tipuri diverse de lichide simulate realist (apă, lavă, tot felul de chimicale și multe altele), animându-le pentru a fi transformate în mașinării vii numite Fluro, ce rețin toate proprietățile lichidului pe care îl conțin. Folosind tehnologia încorporată în engine-ul Vessel, aceste creaturi lichide se deosebesc radical de personajele pe care le-am întâlnit în alte jocuri. Fiecare posedă un corp compus în întregime din particule de fluid simulate fizic, ce le conferă abilități unice precum topirea, reformarea, combinarea cu alte tipuri de fluide și regenerarea membrelor pierdute. Combinând proprietățile fiecărui tip de fluid cu comportamentul obișnuit al unei creaturi lichide, jucătorii pot rezolva apoi puzzle-uri și explora în profunzime o lume mecanică fantastică, în care fiecare aspect al acesteia este simulat fizic, iar puzzle-urile se bazează pe simulări cât se poate de realiste ale lichidelor. Pe lângă toate acestea, Vessel se bucură de o coloană sonoră deosebită, creată de cunoscutul compozitor de muzică electronică Jon Hopkins. Utilizând un engine muzical proprietar, jocul remixează piesele în mod dinamic pentru a reflecta evoluția jucătorului de-a lungul aventurii, oferind indicii subtile care îl ajută să rezolve fiecare puzzle. Per total, Vessel oferă aproximativ 10 ore de joacă și puzzle-uri provocatoare, unul mai deosebit decât celălalt. Mai trebuie adăugat că Vessel a fost unul dintre marii finaliști în cadrul competițiilor 13th Annual Independent Game Festival și Indie Games Challange 2010, iar producția sa a durat peste trei ani de zile, fiind realizat de către o echipă de patru oameni care au colaborat online – doi în Seattle (SUA) și alți doi în Brisbane (Australia). Cu toții sunt foști angajați ai EA, companie pe care au părăsit-o în 2009 pentru a crea propriile lor jocuri, iar Vessel este primul lor copil din postura de studiou nou înființat – un joc deosebit, ce s-a bucurat de un real succes în lumea jocurilor indie (și nu numai) cu mult timp înainte de lansarea pe piață, dar mai ales foarte recent. De fapt, este pentru prima dată când vă oferim un joc full la nici trei luni de la lansarea sa oficială! Acestea fiind spuse, vă invităm să jucați un platformer doldora de puzzle-uri, care vă va surprinde, provoca și încânta în egală măsură. Nu cumva să-l ratați!

DVD HIGHLIGHTS

JOCURI EXTRA

Avem mai multe versiuni complete ale unor jocuri deosebite pe DVD, însă cu unele dintre ele ați făcut deja cunoștință, oferindu-vă acum versiuni mai noi ale acestora. Nu mulți dintre voi au auzit însă de **Wolfram**, un remake al bătrânului Wolfenstein 3D, creat de id Software în 1992. Rusnacii care au readus la viață jocul ne încântă cu grafică 3D modernă, un engine fizic bazat, gameplay îmbunătățit, achievement-uri și multe altele. Celelalte vedete sunt **Nitronic Rush**, un „survival driving game" excelent cu grafică și soundtrack a la TRON, pe care vă sfătuiesc să-l jucați cu controller, și **Journey to the Center of Hawkthorne**, un omagiu pe care serialul de comedie Community (căutați-l, merită) l-a adus unor clasici precum Zelda, Super Mario Bros și Minecraft.







MUZICĂ

Pentru că „albumul" **Epic Games 20th Anniversary Original Soundtrack** de pe DVD-ul ediției anterioare s-a bucurat de succes, recidivăm și vă oferim nu una, ci patru coloane sonore foarte reușite ale unor jocuri pe măsură: **Nitronic Rush** - a cărui versiune completă se află de asemenea pe DVD, **Magicka**, **Mount & Blade Warband** și **Mount & Blade: With Fire and Sword.** Vă urăm audiție plăcută!









E3 2012 TRAILERS

Poate că ediția din acest an a **Electronic Entertainment Expo** n-a adus foarte multe surprize, însă ne-a oferit ocazia să vedem la treabă, în unele cazuri în premieră, multe dintre cele mai așteptate jocuri ale anului curent și viitor. Selecția de pe DVD conține, probabil, cele mai interesante trailere și demonstrații care au făcut deliciul publicului din acest an. Nu puteau lipsi demonstrațiile de gameplay din Borderlands 2, Splinter Cell: Blacklist și Watch Dogs - una dintre puținele surprize plăcute ale ediției, dar nici prezentări ale noilor motorașe grafice marca Epic Games și Square Enix: Unreal Engine 4 și Luminous.









JOCURI DEMO

Dintre demo-urile prezente pe DVD vă recomandăm: **Gratuitous Tank Battles** - un joc de strategie ce încearcă să repete isprava fratelui său mai mare (Gratuitous Space Battles), **Resonance** - un adventure indie promițător și **Scania Truck Driving Simulator**, jocul care îndeplinește visul din copilărie al oricăruia dintre noi. Amatorilor de baseball și lupte spațiale vor găsi, de asemenea, motive să scotocească prin director. Pentru ei mai avem demo-urile **Baseball Mogul 2013**, **Skyjacker**, și **MacGuffin's Curse.**







NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!


Feel closer
new
durex
fetherlite ultima
durex
elite
durex
ultra thin
QUALITY
durex
QUALITY
Atingerea, senzualitatea, plăcerea - simţi mai mult.
Pentru plăcere fără compromis,
descoperă gama cu cele mai subţiri prezervative,
Senzaţii Naturale de la Durex.
lovesex™
durex





LEAGUE OF LEGENDS, ACUM ȘI ÎN LIMBA ROMÂNĂ

De la lansarea sa în America de Nord și Europa în octombrie 2009, peste 30 de milioane de jucători au descărcat acest titlu pentru a intra în sesiuni de luptă multiplayer împotriva echipelor rivale și, în acest moment, peste patru milioane de jucători se bucură în fiecare zi de League of Legends.

Versiunea localizată a celebrului joc online free-to-play s-a lansat oficial și în România, în interiorul magazinului Flanco din complexul Unirea, unde reprezentanții Riot Games au dat startul unui turneu al cărui mare premiu a fost de 9 000 Lei.

În cadrul evenimentului am avut ocazia să stăm de vorbă și cu Matthew Elliott, European Community Manager la Riot Games, care ne-a răspuns la o serie de întrebări. Foarte deschis, omul nu a evitat absolut nicio întrebare, începând prin a confirma că producătorii League of Legends nu au în planuri un magazin virtual similar celui din DOTA 2 (deci, putem cumpăra doar skin-uri pentru moment). Am mai aflat că dezvoltarea unui campion este o adevărată muncă de echipă, toate elementele ce alcătuiesc un astfel de erou (inclusiv numele pe care îl va purta acesta) fiind discutate la nivel de studiou. Matthew Elliott a mai afirmat că, spre deosebire de DOTA 2, League of Legends va încuraja mereu jucătorii să caute eroul potrivit și să învețe stilul de joc al acestuia, pentru ca abia după aceea să decidă dacă a venit (sau nu...) momentul să încerce un altul. Așadar, se pune accent pe calitate, nu cantitate.

Lansarea oficială a jocului League of Legends în limba română a fost o reușită, probabil cea mai reușită a unui joc în România, având în vedere numărul mare de fani prezenți la fața locului (peste 300), precum și numele unora dintre invitați.



NINTENDO 3DS XL

Nintendo se pregătește să umple lumea cu versiuni îmbunătățite ale consolei Nintendo 3DS, intitulate 3DS XL. Noua consolă are o carcasă diferită și ecrane mai mari, atât în partea de sus, cât și în cea de jos. Ecranul stereoscopic 3D sare astfel de la 9 cm la 12,4 cm, în timp ce ecranul de la bază crește de la 7,6 cm la 10,6 cm.

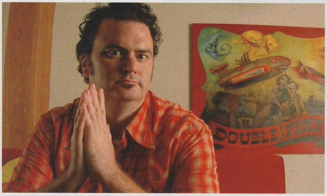
Nintendo a anunțat că în Japonia vor fi disponibile versiuni Alb, Roșu/Negru și Argintiu/Negru. Pentru America de Nord culorile anunțate au fost Roșu și Albastru, în timp ce Europa va primi versiuni colorate în Roșu, Albastru și Argintiu. Consola va dispune de o baterie mai longevivă și un card de memorie cu capacitate de 4 GB ca dotare standard.

Consola Nintendo 3DS XL va fi disponibilă în Japonia și Europa din 28 iulie, iar în America de Nord, din 19 august, la prețul de 199,99 dolari.

STUDIOURILE DREAMWORKS VOR PRODUCE FILMUL NEED FOR SPEED

Conform presei de specialitate hollywoodiene, studiourile DreamWorks au obținut drepturile de a produce un film de lung metraj ce are ca sursă de inspirație seria de jocuri Need For Speed. Vom avea parte de un scenariu scris de George Gatins – cunoscut pentru peliculele She's Out of My League și You Stupid Man –, iar de regie se va ocupa cascadorul Scott Waugh, care a mai colaborat cu Mike McCoy la producerea filmului Act of Valor. Deocamdată, nu ne sunt cunoscuți actorii ce vor interpreta rolurile principale, dar este foarte posibil să se caute o clonă a lui Vin Diesel.





TIM SCHAFER SE TEME PENTRU PUBLISHERI?

Boss-ul Double Fine este de părere că producătorii vor migra din ce în ce mai mult către sistemul „croud founding" pentru a strânge fondurile necesare realizării unui joc, evitând marii publisheri, iar după succesul pe care acesta l-a avut împreună cu Ron Gilbert în a finanța ultimul lor proiect, Tim a ajuns la concluzia că experiența Kickstarter este periculoasă pentru cei din urmă.

Tim și Ron au reușit să strângă 3,33 milioane de dolari de la fani pentru finanțarea unui nou joc de aventuri, inspirând o mulțime de producători de jocuri să evite marii publisheri și să caute finanțare din partea comunității.

Gilbert a mai adăugat că „publisherii vor fi nevoiți să schimbe modul în care interacționează cu jucătorii, deoarece lumea se schimbă, iar micii producători au avantajul unor relații personale cu fanii și oamenii care le joacă jocurile. Marii publisheri ar trebui să îmbrățișeze acest model, altfel riscă să rateze revoluția care a început în acest domeniu".



ADVERTISING STANDARDS AUTHORITY CONSIDERĂ CĂ CEI DE LA EA NU AU MINȚIT ÎN PRIVINȚA JOCULUI MASS EFFECT 3

Nu mai este de mult un secret că o bună parte dintre cei care l-au jucat sunt de părere că Mass Effect 3 s-a terminat în plop, cu o poveste atârnată și nefinisată cum trebuie, motiv pentru care fanii francizei au acuzat Electronic Arts și BioWare de reclamă mincinoasă. În urma acestor acuzații, Advertising Standards Authority (sau ASA) a deschis o anchetă din care a rezultat că, într-adevăr, povestea jocului nu este influențată de acțiunile jucătorilor, așa cum Ray Muzyka și Greg Zeschuk afirmau anterior, însă cele trei opțiuni (dacă se pot chema așa...) de la final sunt diferite și influențate de modul în care jucătorii parcurg campania jocului. Drept urmare, era de așteptat ca finalul să nu fie unul foarte „cuprinzător" în factori de decizie, ba chiar din contră. Drept urmare, ASA este de părere că Electronic Arts nu a mințit atunci când a promis o poveste unică pentru fiecare personaj, bazată strict pe acțiunile fiecărui jucător în parte, cu un final memorabil și toate cele. Dacă stai să te gândești bine, finalul este unul memorabil, chiar dacă nu în sensul pozitiv al cuvântului, cum susțin foarte mulți fani ai seriei.



1C COMPANY ANUNȚĂ NUCLEAR UNION

În 2013 apocalipsa vine de la ruși, sub forma unui RPG post-apocaliptic intitulat Nuclear Union. Dezvoltat de studiourile Best Way cu ajutorului motorului grafic GEM Engine și publicat de 1C Company, acesta va utiliza o perspectivă 3rd person și ne va prezenta o istorie alternativă în care Criza Rachetelor din Cuba a declanșat un nou război mondial. În urma acestuia, Statele Unite ale Americii au fost nimicite, iar Rusia s-a mutat cu cățel și purcel în subteran.

Jucătorul va intra în rolul unuia dintre piloții care a participat la raidul aviatic de bombardare a Statelor Unite din timpul războiului, ales de forța gânditoare pentru a participa la o misiune de explorare a ceea ce a mai rămas din suprafața orașului Moscova și a zonelor limitrofe, unde vom da nas în nas cu tot felul de creaturi iradiate.

TOTAL WAR: ROME II ANUNȚAT OFICIAL

Studiourile The Creative Assembly au anunțat că următorul joc din seria Total War se află în dezvoltare și va ajunge în magazinele de specialitate în cursul anului viitor. Total War: Rome II promite să revoluționeze genul prin implementarea unor campanii mult mai mari față de ceea ce este disponibil în acest moment, cât și prin introducerea unui mod cinematic inovator, gândit special pentru a crește realismul prezent pe câmpul de luptă. Jocul are la bază un nou motor grafic, capabil să randeze unitățile de pe ecran la o rezoluție foarte mare, chiar și atunci când perspectiva de joc ajunge la nivelul soldaților. Decorurile vor fi redate în detaliu și fără prea multe compromisuri, urmând ca perioada cu pricina să fie adaptată cât mai bine mecanicilor de joc.









FAR CRY 3 A FOST AMÂNAT

Ubisoft ne dă de veste că atât versiunea pentru Windows, cât și cea pentru console a first-person shooter-ului Far Cry 3 a fost amânată din motive destul de simple pentru publisher-ul francez, și anume calitatea jocului. Dan Hey, producător Far Cry 3, ne zice că echipa de producție intenționează să ofere cea mai bună experiență de joc posibilă într-un asemenea titlu, motiv pentru care este necesară o perioadă mai lungă de producție, sequel-ul urmând acum să fie lansat în teritoriile EMEA pe 29 noiembrie, iar în SUA în data de 4 decembrie. Inițial, Far Cry 3 ar fi trebuit să fie lansat în luna septembrie.

INFINITY BLADE ESTE CEL MAI PROFITABIL JOC EPIC GAMES

Este greu de crezut că un titlu lansat exclusiv pentru terminalele mobile poate privi de sus spre jocuri precum Gears of Wars sau Unreal Tournament 3, titluri ce s-ar presupune a fi hardcore... însă, după cum bine știm deja, misterioase sunt căile gamerului!

Epic Games, prin vocea CEO-ului său, Tim Sweeney, ne informează că Infinity Blade (iOS)s-a dovedit a fi cel mai profitabil joc al studioului prin prisma timpului alocat pentru dezvoltarea acestuia, comparat cu veniturile înregistrate de pe urma lui. Drept urmare, așteptăm cu interes următorul anunț al companiei, cel pregătit special fanilor jocurilor pe PC.

BLIZZARD VA RETURNA BANII JUCĂTORILOR COREENI NEMULȚUMIȚI

Se pare că meciul „jucătorii asiatici VS Diabo III" este unul puțin mai aprig decât au crezut reprezentanții Blizzard, deoarece aceștia au ajuns acum în situația de a fi somați de legislația coreeană, via Korea Fair Trade Commission, să returneze banii tuturor jucătorilor care au solicitat acest lucru.

Pentru cei care nu sunt la curent cu această situație, nu cu mult timp în urmă foarte mulți jucători coreeni s-au plâns că Diablo III este nejucabil: error 37, lag, servere offline etc. Cum Legea din Coreea de Sud prevede ca o companie (fie ea Blizzard) să fie obligată să returneze banii consumatorilor dacă există o problemă calitativă legată de un produs pe care îl vinde, băieții de la Activision/Blizzard s-au văzut puși în situația de a băga adânc mâna în buzunar pentru a îndrepta lucrurile.

Prin urmare, suntem informați prin intermediul website-ului oficial al producătorului american că persoanele ale căror caractere nu au ajuns la nivelul 40 pot solicita returnarea banilor. De altfel, Coreea de Sud a mai anunțat și interzicerea comercializării obiectelor din jocuri pe bani reali, motiv pentru care Blizzard trebuie să modifice AH-ul jocului.





ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection
HD 7970 DirectCU II
Deploy the Cool.
Reign in Silence.
Overclocking
Speed
Cooling
Silence
Stability
Backplane-ul asigură protecție suplimentară
VGA Hotwire permite citirea, la nivel hardware, a voltajului Vmem și PLL controlând astfel Vcore-ul
Patru DisplayPort-uri și DVI dual ce susțin rezoluții până la 4K pe Eyefinity™ 6
Cadrul metalic ranforsează PCB-ul și ajută la disiparea căldurii emise de MOSFEȚI, păstrând placa rece
Performantul DIGI+ VRM cu 12-faze Super Alloy Power oferă degital tensiune mai stabilă pentru un overclocking puternic
Șase heatpipe-uri din cupru de tip contact direct având aria de disipare cu 20% mai mare – duce la o creștere de 20%* performanța răcirii și cu 14dB* mai silențioasă decât designul de referință
HD 7970 DC2 TOP | HD 7970 DC2
GPU: AMD Radeon™ HD 7970 | Memorie: 3GB GDDR5 | Engine clock: 1000MHz (Top O.C. ed.), 925Mhz (Standard ed.) | Memory clock: 5600MHz | Dimensiune: 28cm x 13cm x 5,33cm
* Ventilatorul funcționează la 1450 RPM. Toate rezultatele performanțelor pot varia in funcție de configurația sistemului si utilizare.
GPU Tweak
RADEON GRAPHICS
AMD
GCN Architecture
PCIe Ready 3.0



Hype in a nutshell

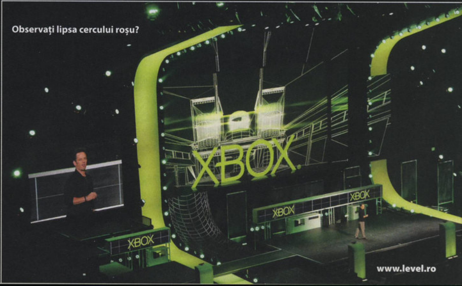
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2012

De câțiva ani încoace, industria jocurilor se confruntă cu o lipsă îngrozitoare de originalitate. Jocurile se transformă în produse destinate absorbției de bănuți și nimic mai mult. Marile nume din industrie nu se uită la noi, gamerii, ca la un target dornic de idei noi, de inovație, calitate sau artă. Nu, singurul tău rol este acela de cumpărător lipsit de opinii, ești un simplu portofel capabil să țină în mână un mouse. Se spune că reclama este sufletul comerțului, iar atunci când vine vorba de jocuri, acestea au dus-o la cu totul alt nivel. Cel mai adesea, înainte de lansarea unui nou titlu, producătorii stimulează din plin efectul de hype, folosindu-se de orice atu pe care îl au la îndemână. Cel mai recent caz de anticipare exagerată a stârnit o serie de reacții dure, încă „fierbinți", dezamăgirea multora fiind teribilă atunci când s-au trezit cu un joc complet diferit de ceea ce așteptau cu sufletul la gură de câțiva ani buni. Mă refer aici, desigur, la Diablo III. Ca să-ți vinzi bine produsul în aceste vremuri tulburi, ai nevoie de acest efect de hype – și unde poți să faci abuz de el mai cu spor, dacă nu la E3? Anul acesta, Los Angeles a fost, timp de trei zile, scena unui show marcat de o publicitate agresivă și mediocritate. Adevărul e că, de câțiva ani buni, E3 nu mai înseamnă ceva special. În afară de câteva titluri originale, am avut parte de sequel-uri cât mai generice, remake-uri în stil hollywoodian și tradiționala laudă de sine a tătucilor din industrie. Cu toate acestea, peste noutățile din conferințele de presă merită aruncată o privire, măcar de dragul tipelor de la standurile de prezentare.

Microsoft gravitează în jurul Cutiei X

Și gravitează... grav de tot. Microsoft a reușit anul acesta să monopolizeze comerțul cu plictiseală. Centrul atenției a fost și de această dată Xbox 360 cu ale sale exclusivități. Nici măcar o șoaptă despre succesorul next-gen, nici măcar un mesaj criptic de genul „720 is coming!", scris cu verde de dolari pe peretele unei toalete ecologice de către Peter Moore. Nimic. Nada. Începutul a fost frumos, cu o mostră de Halo 4, adică vârful lanțului trofic din ecosistemul Xbox. Microsoft promite multe atunci când face referire la al patrulea Halo, iar fanii așteaptă cu nerăbdare rezultatul, mai ales că franciza nu se mai află în mâinile celor de la Bungie. Pentru 343 Industries, noul developer, Halo 4 reprezintă începutul unei trilogii, care marchează întoarcerea lui Master Chief în peisaj, undeva prin 6 noiembrie 2012. Sequel-urile din seria Halo au fost mereu primite cu

Observați lipsa cercului roșu?





HALO 4



GEARS OF WAR: JUDGMENT

brațele deschise de posesorii consolei Xbox, partea de multiplayer fiind atracția principală. Au urmat apoi în cascadă restul IP-urilor din care se mulge și ultima picătură de câțiva ani încoace, printre care un teaser pentru Gears of War: Judgement, însă acestea au primit prea puțină atenție și timp în comparație cu noile brizbrizuri destinate consolei. Componenta online se bucură de un upgrade major, sau cel puțin ce înțelege Microsoft prin upgrade. Am senzația că, ușor, dar sigur, se urmărește unificarea tuturor serviciilor online sub o singură umbrelă, bine înfiptă în cloud, chestie relativ ușor de înțeles în contextul lansării Windows 8. Așadar, nu m-am lăsat surprins de faptul că au adus Internet Explorer 9 pe Xbox și nici de aplicația SmartGlass. Prin SmartGlass, Microsoft urmărește să transforme orice smartphone dotat cu touchscreen într-o extensie a consolei. Nu-i o idee rea, dar nici nu am picat pe spate de uimire în timpul demonstrației. Pe scurt, au făcut din Xbox o platformă capabilă să facă tot ce face și-un PC, însă, zic eu, ceva mai rigid. Cât de utile sunt aceste schimbări și ce priză vor avea la consumatorul de rând rămâne să vedem pe parcurs. Cert este că, judecând după reacțiile imediate conferinței de presă, nimeni nu s-a arătat extaziat de prezentarea celor de la Microsoft.

Un spectacol sângeros de la Sony

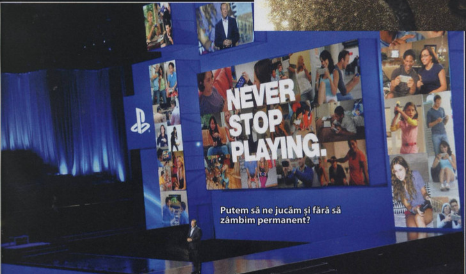
Și când spun sângeros, nu mă refer la o tăietură microscopică cu foaia de hârtie, ci la creieri expuși la lumina soarelui, o mușcătură din mobilier sau un cartuș de pușcă în plină figură. Sigur, intenția celor de la Sony era să prezinte la E3 niște jocuri mature, destinate unui public capabil de discernământ. Rezultatul a fost oarecum cel așteptat: o mixtură de interes sincer și șoc. Singurul joc care mi-a stârnit pe loc curiozitatea a fost Beyond: Two Souls, producție a celor de la Quantic Dreams. Chiar dacă nu sare departe de trunchiul lui Heavy Rain – cel de film interactiv cu un vârf de joc în el –, pare că vrea să spună o poveste interesantă. Nu ai cum să nu pui jucătorul pe gânduri atunci când îi servești o dramă interactivă cu laitmotivul „Ce urmează după moarte?" Dacă vreți părerea mea, sper din inimă că nu Hades, fiindcă pe acolo s-ar putea să mișune Kratos, tipul chel și palid care scoate ochi și zdrobește cu mâinile goale câte un craniu. Nu mă înțelegeți greșit, seria God of War a fost mereu una extrem de brutală, cu execuții nefiresc de sângeroase, dar tratate cu o notă de exagerare voită ce îți amintea permanent că, până la urmă, nu-i decât un simplu joc – și unul chiar bun. Cel mai recent God of War, Ascension, nu se abate de la ultimul trend și servește drept prequel la saga lui Kratos. Vestea bună este includerea unui mod multiplayer, bazat pe un sistem cu abilități și obiective unice, alături de suportul pentru opt jucători simultan. A urmat apoi momentul pe care îl așteptau majoritatea celor prezenți la conferința Sony, adică demo-ul The Last of Us, un survival action-adventure plasat într-un viitor post-apocaliptic, marcat de o epidemie globală care a lăsat în urmă o populație deci-



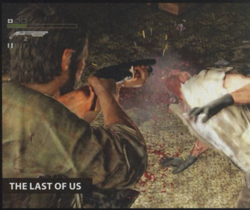
Microsoft prezintă SmartGlass



BEYOND: TWO SOULS



Putem să ne jucăm și fără să zâmbim permanent?

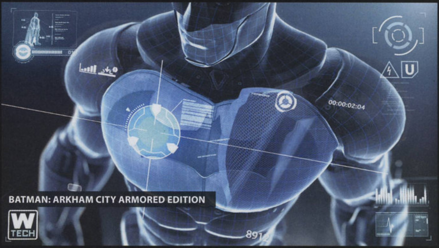


THE LAST OF US

mată. Toate bune și frumoase în jocul celor de la Naughty Dog, însă, în ciuda senzației de libertate în explorare, am o presimțire că în spatele acesteia se ascunde mai mult script decât pare. Parcă prea natural și spontan reacționa copila aia mică și lipsită de empatie în situații limită, chiar dacă o parte din mine speră cu tot sufletul să mă înșel. The Last of Us nu face rabat de la violență, aceasta fiind portretizată cât se poate de realist și fără perdea, poate puțin cam in your face pentru cei mai slabi de înger. Au existat câteva reacții negative din partea unora, printre aceștia numărându-se și Warren Spector, omul din spatele lui Deus Ex. Pe scurt, tipul a spus că ultra-violența trebuie să înceteze, în special atunci când e transformată într-un fetiș adolescentin. În rest, Sony a demonstrat ce știe mai nou să facă Playstation Move (vrăji, dacă sunteți curioși), cum Vita devine un controller de PS3 prin intermediul CrossPlay și ne-au explicat de ce ei sunt zmeii serviciilor online. Alea sparte de hackeri cu ceva timp în urmă.

Nintendo: colorat și social

Pentru Nintendo, lansarea noului Wii U a reprezentat piesa de rezistență a showcase-ului. Reggie a prezentat cu seriozitate controllerul cu display integrat (am un puternic deja vu) și serviciul online unde o să putem interacționa și comunica cu alți jucători, comparându-ne realizările și scorurile: Miiverse. Adevărul este că tableta-controller se integrează natural în peisajul consolei Wii U, mai ales în jocuri ca Pikmin 3, ZombiU sau Lego City Undercover. Apropo de Lego City, pentru câteva clipe am avut senzația că mă uit la un trailer pentru un Grand Theft Auto afectat de cubism. După cum probabil știți deja, Nintendo are ca target principal jucătorii casual, care preferă o experiență amuzantă alături de familie sau amici, în detrimentul unei nopți albe de gaming hardcore. Așadar, să nu vă mire accentul pus pe interacțiune, atât cea din mediul online, cât și cea directă. Pe lângă Miiverse, Nintendo introduce în ecuația multiplayer elementul asymmetric gameplay. Deoarece Wii U include și un controller standard, există posibilitatea ca doi sau mai mulți jucători să parcurgă același joc, în roluri complet diferite. Pentru a înțelege mai ușor despre ce este vorba, gândiți-vă la un joc mai vechi de la Nintendo: Pac-Man Vs. Acolo, patru jucători controlau fantomele din labirint, pe când al cincilea era Pac-Man. Majoritatea titlurilor anunțate la E3 pentru Wii U sunt structurate în jurul acestui concept, în special Luigi's Haunted Mansion, surpriza fiind suportul pentru două gamepad-uri cu display, deși anunțaseră inițial doar unul. Nici măcar Batman: Arkham Asylum nu a scăpat de o versiune dedicată noii console, denumită Armored Edition. Vreau să revin puțin asupra serviciului social Miiverse și să menționez că primul joc cu suport pentru acesta este viitorul Super Mario Bros. U. 3DS-ul nu a fost lăsat la o parte, din păcate „starul" New Super Mario Bros. 2 fiind un joc de-a dreptul bizar, un fel de văr dubios din familia Mario, în care singurul element de inovație este o invazie de galbeni, trântiți fără nici un fel de măsură pe parcursul nivelelor. Au urmat apoi minute întregi de filmări cu americani fericiți, bucurându-se în familie de facilitățile noului Wii U, zâmbind colorat pe un fundal muzical vesel – mai exact, concepția japonezilor despre vestici, stereotipică până în măduva oaselor. E prea devreme să se pronunțe cineva dacă Nintendo a greșit sau nu mizând atât de mult pe funcțiile sociale din Miiverse și pe controller-ul tabletă, însă anul acesta prezentarea a fost departe de a fi spectaculoasă. Mai degrabă am asistat la o reclamă foarte lungă, pe alocuri nu tocmai inspirată (vezi faza cu mufa de zombie).


BATMAN: ARKHAM CITY ARMORED EDITION



Japonezii adoră noul Super Mario Bros.



Cred că despre Wii U era vorba

După ei, puhoiul

Nu au lipsit de la E3 2012 publisherii și developerii mari, granzii ce servesc an după an remake-uri, sequel-uri, dlc-uri și versiuni tot mai „accesibile" ale unor jocuri deja obosite. Exemplul clasic: first person shooter-ul generic. Indiferent că vorbim despre Call of Duty: Black Ops 2, Medal of Honor: Warfighter, Battlfield 3 sau chiar Ghost Recon: Future Soldier, devine tot mai dificil să distingi aceste jocuri între ele. Toate au în comun terorismul, tehnologiile militare obscure și gloria democrației americane. Încep să mă plictisesc de această formulă,


CRYSIS 3




RAYMAN LEGENDS

fumată cu tot cu chiștoc de câțiva ani încoace. Însă acestea sunt titlurile cu priză la publicul modern, dornic de acțiune furibundă, fără prea multă substanță. Duse-s vremurile unor povești complexe și originale. Nu se arată oare nici un Half-Life la orizont? Puțin mai răsărit mi-a părut Crysis 3, în special după promisiunea unui mediu deschis, numai bun de explorat din costumul lui Prophet, similar celui din primele jocuri ale seriei. La polul opus, adică cel al dezamăgirii maxime, se află Dead Space 3. Adio horror, adio claustrofobie și senzație de izolare. EA l-a introdus pe sergentul John Carver pe lângă Isaac, alături de un mod cooperativ, a renunțat la coridoarele tenebroase de pe Ishimura și a mutat acțiunea pe suprafața unei planete. Totul se desfășoară într-un ritm mult prea alert ca să mai genereze spaimă, personajele trăncăne fără pauză, iar ditamai planeta e bună ca setting horror numai dacă ești agorafob (statistic, șansele sunt foarte mici). Pentru fanii Need For Speed urmează o veste greu de digerat: Most Wanted are parte de un remake realizat de Criterion. Adică se transformă într-un alt Burnout. Are open world, poliție și un blacklist, chiar și niște opțiuni de upgrade al mașinilor. Pe mine tocmai acest „upgrade" mă sperie și mă pune serios pe gânduri. Most Wanted a fost un arcade auto cu posibilități avansate de tuning, o trăsătură definitorie la care Criterion nu a excelat niciodată. Prin „upgrade" eu înțeleg o liniuță în plus la bara de boost, nu jenți cromate sau bodykit-uri. În rest, Burnout Paradise cu grafică îmbunătățită și mașini reale. Traseul nu e îngrădit, așa că, întocmai ca în jocul mai devreme menționat, poți ajunge la finish pe oriunde încape mașina. Și uite așa am ajuns la Ubisoft, raza de lumină de pe scena E3-ului din acest an. Spun asta, fiindcă cei de la Ubi nu au dezamăgit cu nimic, ba chiar au făcut câțiva pași mari înainte. E drept că mie nu mi-a plăcut neam stilul în care a prezentat Aisha Tyler, însă jocuri ca Far Cry 3, Rayman Legends, Watch Dogs sau Assassin's Creed III au stârnit reacții pozitive din partea celor prezenți la showcase. În ultima vreme, Ubisoft a aplecat urechea la cerințele și doleanțele fanilor, lucru ușor de observat în atitudinea lor față de AC3. S-a renunțat la micro-managementul economic extrem de migălos și s-a pus accent pe acțiune, explorare și povestea din spatele personajului. Revoluția Americană e un moment istoric potrivit pentru acest gen de joc, iar elemente ca luptele navale, pădurile înzăpezite bogate în vânat și bătăliile de proporții dintre britanici și revoluționari îi vin ca o mănușă asasinului Connor. Despre Watch Dogs am sporovăit într-un preview din acest număr al revistei, așa că sar direct la Far Cry 3. Mai mult un succesor spiritual, căci nu are nici un fel de legătură cu povestea primelor două jocuri din serie – la fel cum nici al doilea nu avea cu primul –, Far Cry 3 scapă cât de cât din lesa FPS-urilor moderne prin intermediul poveștii. Acțiunea se desfășoară pe o insulă plină de nebuni violenți, iar pe parcurs o să te facă pe tine, jucătorul, să te întrebi dacă nu cumva ești la fel de țicnit ca restul insularilor. Pare faină premiza, mai ales că locațiile arată incredibil de bine și pot fi traversate pe jos sau la bordul unor vehicule, printre care și un deltaplan. ZombiU și Rayman Legends, jocuri destinate consolei Nintendo, s-au prezentat bine, făcând uz de ecranul tactil de pe noul controller și demonstrând conceptul de asymmetric gameplay, menționat mai devreme. După succesul înregistrat de Rayman Origins, Ubisoft nu poate decât să ducă mai departe acest platformer 2D și momentan dă impresia că o face cu succes.

Coaja de nucă

Electronic Entertainment Expo 2012 a trecut la fel de repede cum a sosit, fără să lase urme adânci în istoria jocurilor video, fără să facă pe nimeni să leșine din cauza suspansului și fără să uimească prin inovație. Da, într-adevăr am asistat la prezentarea câtorva concepte cu potențial, dar cât de bine vor fi acestea implementate pe piață urmează să aflăm numai cu trecerea timpului. Microsoft a plictisit audiența încercând să stârnească niscaiva hype, Sony a brutalizat-o, iar Nintendo i-a servit o lecție de tehnică și o porție zdravănă de reclame. Nici jocurile de anul acesta nu au fost uimitoare, cu mici excepții, desigur. La cât de bine a știut E3-ul să ne mintă din 1995 și până astăzi, luați orice s-a prezentat în Los Angeles cu un vârf de sare.

■ **Aidan**





Măcar unele lucruri nu se schimbă niciodată.



DESPRE DEPENDENȚĂ ȘI ALȚI MONȘTRI

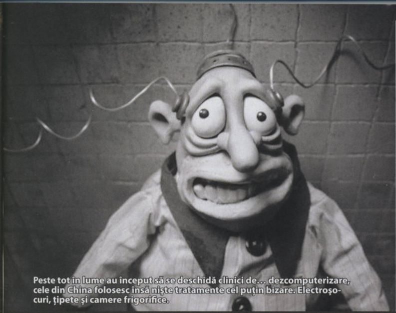
Cartușul ăsta este de mult în încărcător și de-a lungul timpului m-am tot uitat cu frică la el cum urcă. Acum e pe țeavă și sper să nu mă împușc în picior... ~~introducere~~... Dacă stați să vă documentați – și chiar aveți ce citi –, o să descoperiți că sunt mulți care vor să pună stigma „drog" pe jocuri. Există zeci de studii făcute de psihologi, sociologi și alte tipuri de ologi care încearcă să dovedească o dată și pentru totdeauna că jocurile dau dependență. Dar, deși par oameni deștepți, dacă e să mă iau după diplomele pe care le înșiră și după felul în care scriu sau expun, toți o dau în bară la sfârșit, când experimentele s-au terminat și rezultatele ar trebui să fie adoptate de manualele de specialitate. Se întâmplă așa pentru că majoritatea covârșitoare a „experților" de mai sus încearcă obsesiv să compare acest tip de dependență cu cel dat de droguri. De cocaină, de exemplu. Acum, eu nu spun că jocurile nu pot da dependență. De ce să ne ascundem după deget?! Toți știm că, într-un fel sau altul, într-un moment sau altul, jocurile au avut o putere ne-



Everquest era un MMO care dădea atâta dependență încât mulți l-au redenumit Evercrack. Probabil acest inamic apărea după o doză foarte mare.



Realitatea! Cel mai plictisitor joc.





Peste tot în lume au început să se deschidă clinici de... dezcomputerizare, cele din China folosesc însă niște tratamente cel puțin bizare. Electroșocuri, țipete și camere frigorifice.

naturală asupra minților noastre. Că ne vine greu să recunoaștem în fața părinților, prietenilor, soți(i)lor e altceva, și e de înțeles, dar... deviez. Trebuie să fii puțin tâmpit, mai ales când te declari psiholog, ca să nu realizezi că jocurile sunt lighioane mai complexe și lucrează creierul pe mult mai multe paliere decât o fac stupefiantele. Ba mai mult, în funcție de firea și de starea în care se află persoana care joacă, dependența poate apărea sau nu, poate fi dăunătoare sau nu, te poate înghiți cu totul sau doar parțial. După părerea mea – un jucător care a trecut prin toate nivelurile (ha!) acestui „drog", de la cele mai dure, care m-au transformat într-o epavă, la cele mai ușoare, fără consecințe vizibile (o să dezvolt în scurt timp) – personalitatea este cel mai puternic modificator al gradului de dependență pe care jocurile îl pot da. Să explic: cu cât mintea cuiva înclină mai mult spre logică și matematică, cu atât șansele ca jocurile să poată da dependență sunt mai mari. E simplu, reduse la esență, într-un stil brâncușian, majoritatea jocurilor chiar asta sunt, probleme logice – puzzle-uri, dacă vreți. Și e normal ca personalitățile de acest tip să găsească plăcere și să se adâncească în ele, în timp ce „haoticii" să nu le iubească chiar atât de mult. Bineînțeles, ce scriu eu aici nu sunt adevăruri absolute. Aici nu suntem la ora de psihologie în care profesorul încearcă să ne explice că psihicul uman este clar ca o ecuație matematică. Nu. În mintea oamenilor 1+1 poate face trei, zero sau poate fi înlocuit cu 1 x 2 fără probleme. Ceea ce înseamnă că până și o persoană care urăște puzzle-urile poate deveni dependentă de jocuri. Sunt mai puține șanse, e adevărat, dar poate îi place să colecționeze, să clasifice etc. Iar unele jocuri sunt unelte minunate din acest punct de vedere. Eu, de exemplu, iubesc să ordonez totul și, implicit, îmi plac dicționarele, am excel-uri peste excel-uri în care îmi sortez diferite aspecte ale vieții și așa mai departe... Când maică-mea a început să-mi explice cum e cu clasele de animale și să mi le deseneze pe o foaie, sparte pe ordine și familii, ceva în mine s-a aprins și prima mea mare pasiune a devenit biologia. Asta până am descoperit calculatorul, care permite aranjarea întregii lumi. Vă imaginați cu câtă bucurie am jucat (și câtă „dependență" a dat) un joc ca Record of Lodoss War (o clonă de Diablo), în care orice sabie, buzdugan, armură etc. mai cu moț putea fi adusă acasă, la castel, și pusă în vitrină, într-un muzeu în continuă expansiune. Și acum îmi aduc aminte cum lumea a început să râdă de mine în momentul în care am găsit cu cine vorbi în Eve Online și am spus: „eu vreau să colecționez toate obiectele din joc". Nu că nu mi-ar fi înțeles nebunia, dar încă nu realizam ce ar însemna asta. De fapt, ca să îmi sprijin ideea, pot să vă dau ca exemplu și popoarele asiatice. Coreenii, japonezii și chinezii sunt mult mai perfecționiști decât noi și, implicit, și jocurile de succes de la ei se mulează pe personalitatea lor. De multe ori, ceea ce noi considerăm un farming exagerat pentru ei este o plăcere. De fapt, în China, MMO-urile, pentru că nu prea pot fi „terminate" și vin cu atât de multe lucruri care pot fi colectate/completate/perfectate, au devenit o așa mare problemă, încât guvernul a decis să limiteze accesul populației la ele (o să dezvolt într-o fereastră).

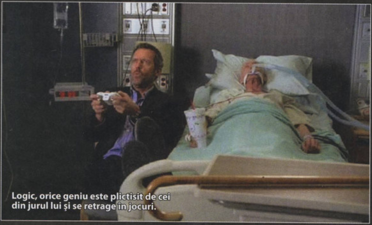
Alte persoane sunt absorbite de jocuri pentru că sunt atrase de fantasticul din spatele lor, de bucuria descoperirii, de lumile incredibile expuse. Stare de fapt care poate fi și ea confundată (formulez așa pentru că aici nu sunt întru totul de acord) cu starea de dependență. Pentru mine, primul joc electronic pe care l-am văzut, o clonă Pacman în care bulina era înlocuită cu nave (într-o sală-cort plină cu mașini arcade, fum, șmenari și curioși), a fost atât de încântător, misterios și magic, încât nici nu a trebuit să-l joc ca să fiu „paralizat". Plângeam numai ca părinții să mă lase să mă uit la ceilalți cum se joacă. O

SPACE INVADERS ȘI CHINA

Cred că proiectul de lege propus în parlamentul britanic în 1981, prin care se cerea interzicerea jocului (arcade) Space Invaders pentru că genera dependență și comportament deviant, subliniază cel mai bine plăcerea anormală cu care noi, oamenii în general, ne jucăm. Proiectul a fost respins, la limită. În China însă... nu te (mai) joci. Când imperiul a realizat (în 2005) că din ce în ce mai mulți oameni preferă să stea acasă să se joace jocuri online decât să se ducă la muncă, a restricționat acest tip de activitate la 3 ore pe zi. Între timp legea s-a mai relaxat și astăzi doar minorii mai intră sub incidența ei. După trei ore de joacă sunt rugați să se oprească, iar dacă nu o fac, eroul lor câștigă doar 50% din experiență. După 5 ore, experiența câștigată reducându-se la 0.



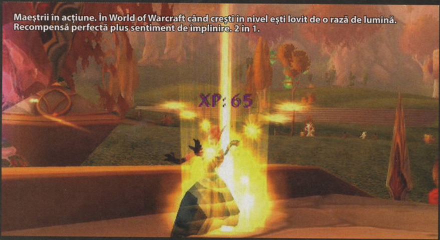
Încă una și mă duc.



Logic, orice geniu este plictisit de cei din jurul lui și se retrage în jocuri.



Guild Wars, făcut tot de NCsoft, te anunță la fiecare oră jucată și te îndeamnă să iei o pauză. Avertismente impuse de legislația coreeană.



Maeștrii în acțiune. În World of Warcraft când crești în nivel ești lovit de o rază de lumină. Recompensă perfectă plus sentiment de împlinire. 2 în 1.

TULBURĂRILE PSIHOLOGICE ȘI DEPENDENȚA

Ușor de intuit că există oameni cu personalități aparte care sunt mult mai predispuși dependenței date de calculator. Persoanele diagnosticate cu Sindromul Asperger, de exemplu, o formă „ușoară" de autism, au un comportament repetitiv și dificultăți de comunicare. Mulți dintre ei sunt/sau devin introvertiți și au tendința de a se focusa asupra unui singur domeniu. Inginerie, programare, matematici, jocuri etc. Unii dintre ei sunt și foarte deștepți și au puterea să recunoască că se înțeleg mai bine cu calculatorul decât cu oamenii, pe care îi consideră de cele mai multe ori plictisitori, nepăsători sau răi.

amintire dulce-amară care nu o să mă lase să uit niciodată că am avut jocurile în sânge chiar dinainte de a înțelege ce sunt... Revin. De fapt, aceste preferințe pot da răspunsul la întrebarea „de ce unora dintre noi ne plac doar anumite tipuri de jocuri, pe când altora le plac toate sau nici unul". Cu cât mintea noastră este atrasă mai mult de matematică, logică, puzzle-uri, organizare și lumi fantastice, cu atât sunt mai mari șansele de a fi absorbiți de jocuri și de a dezvolta forme ușoare de dependență. Când aceste tendințe se combină însă cu un nivel mare de dopamină și/sau cu câteva nevoi/depresii/tulburări psihologice... să te ții. „Winter is coming!"

Efecte chimico-psihice

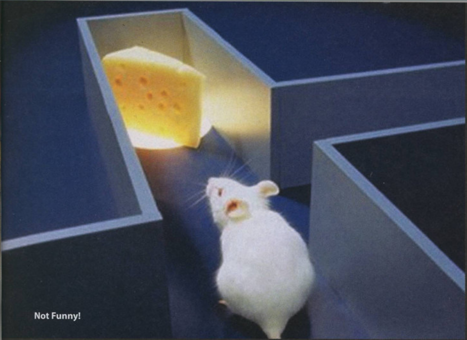
O descoperire importantă pe care „icsologii" de la începutul articolului au făcut-o în încercarea lor de a egala jocurile cu drogurile a fost faptul că, în timp ce ne jucăm, creierul nostru produce de până la de două ori mai multă dopamină decât în mod normal. Lucru care se întâmplă și când luăm anumite stupefiante, ca metamfetamina sau cocaina. Ce uită ei să sublinieze este că e normal să se întâmple așa, pentru că dopamina este o substanță pe care creierul o eliberează de fiecare dată când reușim să ducem ceva „pozitiv" la bun sfârșit. Mecanismul funcționează pe același principiu ca cel pe care îl vedeți la televizor, când un dresor hrănește un animal după ce a executat ce i s-a cerut. Pur și simplu creierul nostru ne mulțumește pentru ce am reușit și ne „păcălește" în acest fel să învățăm mai repede ce avem de făcut.



Craig Smallwood a dat în judecată NCsoft pentru că nu au precizat în nici un moment că produsul lor, Lineage II, poate provoca (cred și eu) dependență.

Dar dopamina nu are numai rol de autorecompensă, substanța este, în primul rând, un neurotransmițător (transmite informația între neuroni și celulele nervoase din creier) și are impact asupra asimilării de date, mișcării voluntare, somnului, dispoziției, atenției, memoriei și chiar și a libidoului. Cantitatea de dopamină (recompensatorie) eliberată de creier în timp ce ne jucăm este diferită (și aleatorie aș vrea să spun, dar se pare că ereditară) de la o persoană la alta, ceea ce răspunde mai departe la întrebarea „de ce unora le plac jocurile și altora nu" și indirect și la întrebarea „de ce majoritatea gamerilor sunt băieți". Instinctual, bărbații sunt teritoriali și, oarecum implicit, au o dorință/nevoie mult mai mare de a cuceri (câștiga) decât femeile. „Caracteristici" care se regăsesc exact în zona în care dopamina își face de cap. Așa răspundem, cred, și la întrebarea „de ce un procent atât de mare din jocuri sunt violente?" Pentru că răspund nevoii noastre naturale de a lupta și cuceri.

Chiar dacă am dovedit că e normal ca nivelul dopaminei să fie mărit în timp ce ne jucăm, nu trebuie însă să ne mințim spunând că substanța nu poate produce



Not Funny!



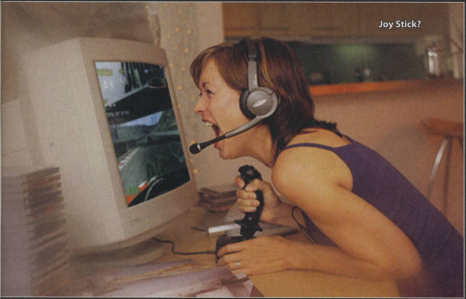
dependență. Până la un anumit prag, care în mod normal nu poate fi depășit jucându-ne, excesul de dopamină induce bucurie, exaltare etc. Când este depășit, de obicei cu ajutorul drogurilor sau în momente de mare reușită, dopamina induce euforie, stări de plutire ș.a.m.d. Cine ar fi crezut că expresia „beția victoriei" are o bază atât de clară! Cum senzorii/receptorii noștri funcționează însă la fel, oricare ar fi ei, și cei care lucrează cu dopamina ajung după o perioadă să-și mărească toleranța. Se obișnuiesc cu acest nivel și cer mai mult pentru a produce aceleași efecte. Principiu pe care îl putem experimenta cu o gumă de mestecat. Păstrați o gumă de mestecat după ce „și-a pierdut gustul" și încercați-o după câteva ore. O să vă surprindă, senzorii se obișnuiseră cu gustul. Dar, să revenim. În acest moment începem să călcăm pe teritorii periculoase – atât noi gamerii, cât și dependenții de droguri. În cazul nostru e mai simplu, mai mult înseamnă perioade mai mari de joacă, în cazul celor din urmă însă, mai mult înseamnă... mai mult. De multe ori cu efecte foarte nocive asupra sănătății lor, atât psihice, cât și fizice.

E ciudat momentul în care realizezi că poate de multe ori ai reacționat într-un anumit fel sau altul datorită unei simple substanțe (nu mă refer aici la droguri, ci la cele pe care le produce creierul nostru). De fapt, dacă vreți să extrapolăm, ne putem pune întrebări mult mai filozofice, metafizice chiar... Câte războaie, crime, atrocități și așa mai departe au luat naștere datorită unor substanțe ca dopamina?

După sute de sesiuni de auto-psihanaliză și zeci de ore de observare a prietenilor, am ajuns însă la concluzia că o persoană care se încadrează perfect în tiparele de mai sus (îndrăgește puzzle-urile, fantasticul etc., iar creierul ei produce un nivel mare de dopamină) va iubi, logic, jocurile (normale – trec la anormale MMO-urile și dezvolt puțin mai încolo), dar tot nu va deveni cu adevărat dependentă de ele. Mai lipsește ceva.



La fel de bine și internetul poate da dependență



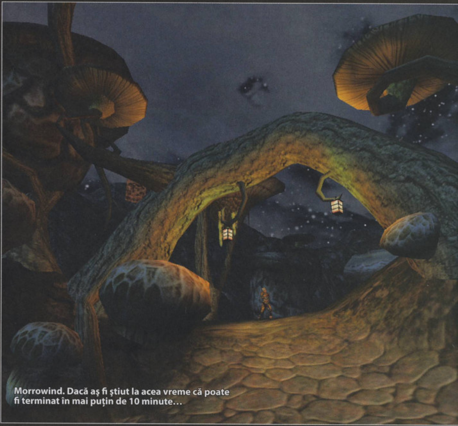
Joy Stick?

Zilele negre

Datorită naturii lui sociale, omul are nevoie de afecțiune, de comunicare, de împlinire, iar creierul va încerca să astupe aceste găuri, dacă există, cum poate. Aici e pericolul. Dacă persoana care se joacă are o personalitate care se încadrează bine în tipologiile de mai sus, dar în același timp suferă și de depresie, anxietate etc., atunci sunt toate șansele ca dependența să lovească tare și să persiste. Majoritatea dintre noi nici nu realizăm că avem aceste nevoi sau ce le produce. Poate suntem stresați din cauza școlii sau muncii, poate nu suntem mulțumiți de cum arătăm, poate suntem singuri (chiar și-n mijlocul prietenilor), poate suntem „hărțuiți" de colegi, poate simțim că nu avem nici un viitor și așa mai departe. Jocurile au puterea „falsă" (discutabil falsă) de a astupa multe din aceste lipsuri. Sunt incredibil de bune în a dezvolta o senzație de libertate – ești doar tu acolo, în lumea ta, unde faci ce vrei, fără să te deranjeze sau să deranjezi pe nimeni. Dar și o senzație de împlinire – devii mai puternic sau pur și simplu mai bun în ceea ce faci. În RPG-uri poate chiar cel mai bun. Te recompensează direct și vizibil – odată cu terminarea fiecărui nivel, boss, whatever. Ceea ce nu prea se întâmplă niciodată în realitate – sefu' nu vine să dea cuba cu tine de fiecare dată când dai un telefon. Iar, mai nou, oferă chiar și mediu social, plin cu oameni asemănători ție. Creierului îi place, pe bună dreptate, mai mult aici și ești

JOCURILE ȘI VIOLENȚA

Din ce în ce mai multe televiziuni, ziare și psihologi încep să tragă paralele între ce și cât se juca criminalul x și cât de mult a fost influențat de jocuri. Am urmărit cu interes știrile de acest tip și am descoperit că toți (fără excepție) sufereau de tulburări mentale grave și, cel mai probabil, jocurile au fost pentru ei un refugiu, și nu o cauză. Alt lucru interesant pe care l-am observat a fost faptul că într-o proporție zdrobitoare acești criminali în serie, sau în masă, sunt americani. Întrebând la rând vreo 10 profesori și psihologi (tot americani) de ce se întâmplă așa, răspunsul, sau concluziile la care am ajuns, au fost mereu aceleași. Din ce în ce mai mulți copii ajung să crească singuri în societatea lor. Uitați în fața televizorului, calculatorului sau, pur și simplu, închiși în cameră. La ei nu prea mai există familii extinse, iar fără socializare, afecțiune, dragoste, mulți dintre acești copii nu mai pot empatiza cu semenii lor. Fenomen amplificat și de faptul că din ce în ce mai multe școli au ajuns (de teama proceselor) să nu mai lase copiii nici să se atingă. Cine ar fi crezut că toate fetele după care am alergat și pe care le-am pipăit, faptul că m-am jucat lapte gros la școală și cărți pe porunci în baruri, că mi-am chinuit cățelul și mi-am urât bunicii care mă pistroceau la cap, toate, m-au făcut un om mai bun?!



Morrowind. Dacă aș fi știut la acea vreme că poate fi terminat în mai puțin de 10 minute...

absorbit fără drept de apel. E normal ca, atunci când urăști ce faci la muncă sau la școală, să aștepți cu nerăbdare să ajungi acasă să dai drumul la joc și să uiți de tot. Etc., etc.

Așa cum am afirmat și mai devreme (oricum, nu era prea greu de ghicit), mie jocurile mereu mi-au creat „probleme". De la cele mai neînsemnate, când am preferat să stau în casă în loc să ies cu prietenii, până la deja clasicele note mai mici datorate timpului scurt afectat studiului, sau privirile în gol la serviciu în momentul în care mă gândeam cum să trec de bossul x. Mulți ar spune că acest tip de comportament este luat rând cu rând din cărțile care tratează dependența dată de droguri, dar eu țin să-i contrazic. Să nu confundăm pasiunea cu dependența, doar pentru că jocurile nu sunt văzute bine de societate. Reacțiile de mai sus le au și oamenii îndrăgostiți, pasionații de sport, mașini și chiar grădinărit și le găsesc cât se poate de normale în societatea actuală.

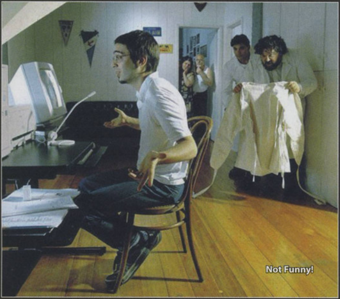
În momentul în care m-a lovit depresia însă... Dar să o iau cu începutul. Aproape toată adolescența mea am fost un copil de bani gata, destul de deștept încât să realizez că primele impresii contează cel mai mult, învățam bine la începutul trimestrelor, apoi, plasat de profesori între äia buni, o lălăiam până la sfârșit. Nu exista zi în care să nu iau 3-10 colegi și colege cu mine la o plimbare, un biliard, un ping-pong, un film sau în barul de vis-a-vis. Nu aveau bani, nu era problemă, aveam eu și pentru ei. Ce să mai, perioada liceului a fost pentru mine cea mai frumoasă din viața mea. Apoi, ceva s-a întâmplat. Și din copilul de bani gata am ajuns äl care nu mai avea ce mânca a doua zi. Impactul psihologic a fost enorm, neașteptat chiar (știți cum e, toți ne credem breji) și chiar și acum, la 5 ani după ce ne-am redresat financiar, tot mai am sechele (pe care încerc să le ascund cât mai bine). În acele momente m-am retras în jocuri și dus am fost. Am deschis Morrowind și un excel și am început să scriu numele tuturor celor pe care îi întâlneam, unde erau și cu ce se ocupau. Apoi am început să colecționez toate obiectele din joc. Aveam de gând să modific la sfârșit cu editorul o vilă și să o transform în muzeu. Nu era o distracție, dar era... „ce-mi trebuia" ca să nu mă gândesc încontinuu la situația în care ne aflam. Presiunea socială mi-a amplificat și ea depresia, prietenii mă sunau, mă căutau chiar și la ușă și mă invitau pe ici, pe acolo. De jenă... de fapt, nu, acum mă gândesc cu jenă, atunci nu mă gândeam la nimic, o bună bucată de vreme nu am spus nimănui nimic. Facultatea pe care o încercam în acea perioadă s-a dus dracu', la fel ca și relațiile pe care le aveam cu cei care țineau la mine. Îmi aduc aminte cu rușine de felul în care m-am comportat în acea perioadă. O rușine cu care presupun că trăiește orice fost dependent, oricare ar fi fost drogul. Aș vrea să pot să vă dau un sfat care să vă pună în gardă, să vă învăț cumva să vă feriți de acest infern autoindus (dacă ați citit până aici, deja sunteți mai puternici), dar cel mai înfricoșător lucru este tocmai faptul că în acea perioadă, exact ca un (presupun) consumator de stupefiante, nimic din ce făceam nu mi se părea anormal.

Ca să ieșiți din această gaură trebuie ori să atingeți fundul, moment în care sunt toate șansele să începeți să urâți jocurile (cred că toți știm unu, două cazuri) ori să aveți norocul, cum s-a întâmplat cu mine, ca alte evenimente din viața voastră să vă trezească la realitate sau să vă îndrepte încet, încet atenția către altceva. Ani mai târziu, când Raluca s-a mutat la mine, i-am spus: „vezi că eu am o problemă cu jocurile, vreau ca de fiecare dată când ți se pare că mă joc prea mult sau vrei să facem ceva împreună, orice, să-mi spui și o să mă opresc." A crezut că glumesc... După alți ani și alte zeci de ore de autopsihanaliză și introspecție, pot spune că am ajuns să-mi ia doar câteva secunde să inhib orice pornire de genul „încă un nivel" sau frustrarea pe care o simțim de obicei cu toții când trebuie să întrerupem brusc o sesiune deosebită.

Cam așa arată dependența adevărată dată de jocuri, o tulburare mentală mult diferită de cea fabricată de droguri, pentru care, după părerea mea, tratamentul ar trebui să se axeze mai repede pe îndepărtarea elementelor negative care umbresc psihicul pacientului, decât pe oprirea bruscă din joacă și ținerea jocurilor la distanță.

MMO-urlle: un nou drog în formare

Spuneam undeva prin mijlocul articolului că atâta timp cât suntem „fericiți" și „sănătoși" nici un joc „normal" nu ar trebui să poată crea dependență, cel puțin nu o dependență gravă, care să ne omoare restul vieții. MMO-urile devin însă, alții m-ar putea contrazice spunând că sunt de mult așa, foarte repede un fel de drog electronic. Nu pentru că așa le-am vrea, ci pentru că sunt construite în așa fel de către companiile care le produc, încât să ne țină acolo cât mai mult timp. Lucru cât se poate de normal (om vedea pe viitor și cât de etic), pentru că ei din asta câștigă bani: din faptul că noi plătim pentru încă o lună și încă o lună, și încă o lună. Poate la început producătorii o făceau indirect. Pentru că MMO-urile sunt unelte pentru care orice sociolog nebun ar omorî, poți să le pui să-ți raporteze orice: „care sunt locurile în care lumea renunță la joc? X și Y? Modifică-le imediat și fă-le mai „jucabile"! Ce iubește majoritatea să facă? Aha! Construiește mai multe pe același principiu, dar diferite vizual". Și așa mai departe,





spre un joc care va ajunge să se muleze perfect pe „nevoile" majorității. Dar asta se întâmpla în trecut, când industria era încă tânără și multe din titlurile mari erau încă produse de pasionați. Nu trebuie să fim naivi, acum marile companii au cu siguranță departamente întregi de sociologi care prelucrează date ca cele de mai sus și de psihologi care încearcă să facă astfel încât MMO-urile să dea o dependență cât mai acută.

Aici experiența mea este insuficientă pentru a dezvolta subiectul – nu-mi plac jocurile care nu au un sfârșit clar și, implicit, nu prea mă ating de MMO-uri (norocul meu) –, așa că îmi permit, pe următoarea porțiune din acest special, să fac un mic rezumat articolului demențial scris de David Wong pentru site-ul Cracked (nume predestinat), în care identifică metodele principale prin care producătorii de MMO încearcă să vă prindă în pânza lor (pentru totdeauna).

Aceste metode pleacă de la baza principiului expus de BF Skinner, care a descoperit că poți condiționa comportamentul animalelor cu simpli stimuli și recompense. A luat un șoarece și l-a pus într-o cutie în care, dacă apăsa pe o manetă, primea o porție de mâncare. Jocurile nu te pot hrăni, logic, însă îți oferă obiecte (item-uri) care te fac să reacționezi în același fel. Bineînțeles, aproape toate titlurile din ultimii 25 de ani implementează această mecanică, dar măcar în ele majoritatea obiectelor pe care le obții te ajută să duci la bun sfârșit obiectivele, pe când în MMO-uri, de cele mai multe ori, ești aruncat într-o goană nebună după mii de astfel de obiecte (săbii, armuri etc.) de care nu ai neapărată nevoie. De fapt, acest mod de a face jocuri sau de a prelungi viața lor a dat naștere multor controverse în mijlocul designerilor. Creatorul lui Braid, Jonathan Blow, spune că mecanicile de acest tip sunt exploatatoare.

Dar, na, șoarecii (și oamenii) sunt animale inteligente și, imediat ce au observat că de fiecare dată când apasă maneta mâncarea vine, au început să se relaxeze. Așa că Skinner s-a gândit la altceva. A făcut ca porțiile să apară complet aleatoriu. Lucru care a transformat șoarecii în adevărate mașini de apăsat manete. Acesta fiind și motivul pentru care item-urile valoroase au o rată de „drop" complet aleatoare (random) în majoritatea MMO-urilor. Mecanică de joc care produce dependență pe principiul slot-mașinilor: „nu pot să mă opresc acum, următoarea tragere sigur e câștigătoare".

Diferența dintre noi și șoareci este însă faptul că noi ne putem lua mâncarea din multe alte locuri și, dacă cineva ne pune să apăsăm obsesiv „un buton" pentru a o obține, cu siguranță vom încerca și altceva. Așa că producătorii au trebuit să găsească o modalitate de a ne face să vrem să apăsăm încontinuu. Ne lasă să ne alegem singuri țelurile și fac lucrurile din ce în ce mai complicate cu cât avansăm mai mult în nivel. Dacă în WoW, de exemplu, decizi că vrei să ai o super armură de rang 10, trebuie întâi să „construiești" cele 5 piese care o compun. Pentru asta ai nevoie de 400 de Embleme de Gheață care „cad" relativ ușor, omorând anumiți inamici. Apoi trebuie să upgradezi fiecare piesă a armurii cu o Mască a Sanctificării (?!), care presupun că se obține și ea foarte greu. Apoi din nou. Și tot așa. Păcălit în a clicăi în neștire. Alți producători preferă abordarea inversă. Nu apeși maneta, ești pedepsit. Ce credeți că s-ar întâmpla dacă ați electrocuta șoarecele de fiecare dată când nu apasă maneta? L-ați face să apese încontinuu, nu? La fel cum mamele și prietenele noastre se întorc mereu la jocuri ca Farmville. „Aoleu, să nu moară recolta." Click! Click! Click!

Marii maeștrii ai MMO-urilor se folosesc de tot ce



PÂNĂ CÂND MOARTEA NE VA LUA

Alte știri care încep să se înmulțească alarmant sunt cele în care anumiți jucători mor epuizați în fața ecranului după maratoane de până la 50 de ore de joc. Sau, și mai grav, cele în care bebeluși mor de foame pentru că părinții au uitat de ei. La fel ca și criminalii de mai devreme și aceștia suferă fără excepție de tulburări mentale. Îndeosebi de depresie cronică. Majoritatea sunt asiatici (chinezi, coreeni) care se jucau exclusiv MMO-uri. Later Edit: (Când să închid mai intră o știre) În Coreea de Sud (deci cea democrată) dependența dată de jocuri a devenit o așa mare problemă încât guvernul a impus (cam de juma' de an) pauză de MMO pe timpul nopții. Între ora 0 și 6 minorii sub 16 ani nu se mai pot log-a. La fel cum nu o mai pot face nici pe PSN sau Xbox Live. Dar, cum tineri au o inteligență tehnologică mult mai ridicată decât adulții, au găsit repede modalități multiple de a păcălii sistemul. Presiunea guvernamentală este însă atât de mare, încât Sony a decis oprirea serviciului PSN de tot în această regiune până când va găsi o soluție mai bună de a verifica vârsta celor care folosesc consolele produse de ei. Cauzele principale care au dus la această „epidemie" sunt depresia puternică (mă repet) dar se pare și stresul generat de școală. Din ce înțeleg, mulți copii alocă aici studiului chiar și mai mult de 16 ore pe zi.


În curând la Real

DISCLAIMER, ÎNTĂRITOR ȘI AUTOCONTRĂ

Probabil că mulți dintre voi sunteți contrariați de duritatea și certitudinea cu care am scris acest articol. Sunteți norocoși, înseamnă că dependența dată de jocuri în cazul vostru a fost mereu neglijabilă. Vă invit însă să faceți un experiment. Luați placa video din calculator și dați-o mamei/soției/prietenei pentru o săptămână. Spuneți-i că vreți să faceți o pauză – fără internet, jocuri sau mess. Chiar dacă știți că într-o săptămână totul va reveni la normal, sunt șanse extrem de mari să dezvoltați câteva dintre simptomele unei persoane care a încetat să mai ia droguri: ardoare, stări de nervozitate și, poate, de panică sau/și depresie etc. Nu trebuie însă să vă alarmați prea tare. Aceleași efecte sunt simțite de mulți oameni: când se despart de persoana iubită, când ies la pensie, chiar și când se opresc din a mai practica sportul preferat.

am scris în acest special, și încă, pentru a crea dependență și sunt de părere că în scurt timp, odată cu experiența, vor lansa MMO-uri foarte periculoase. În plus, când ne jucăm astfel de jocuri simțim și o presiune monetară: „am plătit, acum trebuie să joc de toți banii"; dar și una socială: „prietenii mă așteaptă să-i ajut, trebuie să nu-i dezamăgesc". Etc.

Concluzii, sfaturi, altele

Așa cum, probabil, ați observat, în toate articolele de acest fel eu încerc mereu să păstrez o linie neutră. Așa mi se pare profesionist. Din cauza impactului puternic pe care l-a avut dependența dată de jocuri în viața mea, aș dori însă, de această dată, să dau câteva sfaturi și să trag câteva concluzii. Realizez foarte bine că ce am înșirat aici e tare greu de mestecat și ultimul lucru de care mai aveți nevoie (sau chef) este ca unul dintre voi să vă spună „mișcați-vă cururile afară", dar, credeți-mă (și acum mă adresez în principal tinerilor cititori), cu cât știți mai multe despre voi, cu atât veți fi mai puternici. De fapt, ca să parafrazez una din expresiile mele preferate: cu cât știți mai multe, cu atât sunteți mai puternici.

Trebuie să învățăm să identificăm când un joc este cu adevărat distractiv și când nu. Ar trebui să fie destul de clar că un achievement care ne cere, de exemplu, să ne aruncăm de pe o stâncă de 500 de ori pentru a-l îndeplini este o mare palmă dată de producători inteligenței noastre și, chiar dacă este cel cu cel mai mare punctaj, ultimul din toate sau mai știu eu ce, tot ar trebui să ne gândim de două ori înainte de a începe să ne aruncăm de nebuni în gol. Dacă jocul are un motor fizic extraordinar, iar fiecare moarte a ta este diferită și (morbid) interesantă și te-ai gândit să faci un filmuleț cu ele, atunci, da, e o distracție, dar, în mod normal, orice cerere de acest tip ar trebui să te oprească și să te facă să încerci altceva. Poate alt joc, poate o plimbare prin parc. De fapt, cred că acesta este și motivul pentru care mulți dintre noi ajungem să urâm aceste achievement-uri introduse de console în jocuri: pentru că majoritatea nu te fac decât să-ți pierzi timpul, te transformă într-un șobolan (vezi mai sus) și nu aduc nimic de valoare experienței de joc.

Dacă aveți de gând să vă petreceți restul vieții la birou (acasă și serviciu), duceți-vă și cumpărați-vă un scaun bun de birou. Dacă exagerați (mai mult de 8 ore pe zi de stat pe scaun), nimic nu vă va salva, dar măcar în acest fel vă veți amortiza bine de tot daunele. Mulți, prea mulți dintre prietenii mei au, sau încep să aibă, probleme medicale datorate acestor excese. Dureri de noadă, hemoroizi, coloane strâmbe din cauza posturilor incorecte etc. În același timp, nu uitați să vă relaxați ochii. Nu contează cât de performante sunt monitoarele în care ne uităm. Ochii noștri nu sunt construiți pentru a privi fix în același punct pentru perioade atât de lungi. În timp, aveți toate șansele să dezvoltați tensiune oculară sau alte probleme. La fiecare oră, timp de măcar 5 minute, aruncați un ochi pe geam, jucați-vă cu o minge, alergați după mâță. Faceți ceva! Altceva! Aș vrea să vă aduc aminte și să mâncați sau să vă spălați, dar deja dau în penibil. Știți ce aveți de făcut!

■ ncv







Simplify (III)

Am asistat la o spectaculoasă ieşire a produsului numit joc din hruba pasionatului şi intrarea sa în mediul larg şi competitiv al divertismentului de masă. Această trecere, suficient de bruscă încât să înşele aşteptările publicului care fusese deja fidelizat, a adus cu sine o serie de efecte mai mult sau mai puţin agreabile. Cam toate dintre acestea gravitează în jurul procesului de simplificare sau au măcar o legătură tangenţială cu acesta; dacă majoritatea ar trebui să-l încurajeze şi să-i dovedească utilitatea în practică, există în schimb şi câteva care ar trebui să însemne contrarul.

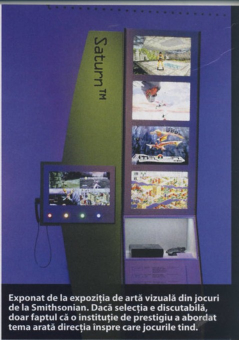
Cel mai important avantaj pentru noi – cei care vedem în jocuri mai mult decât o distracţie populară, în sensurile cele mai perfide şi vulgare ale termenului – este că mulţi încep să echivaleze experienţa jucării unui joc cu cea a citirii unei cărţi sau vizionării unui film. Cu alte cuvinte, statutul jocurilor ca formă artistică începe să urce în ierarhia mediilor consacrate. Asta nu înseamnă că jocurile ar trebui să se transforme în filme sau cărţi, bazându-se pe un mimesis al formelor mai „avansate" ori mai pure ale expresiei artistice, ci doar ca experienţa anumitor jocuri să atingă profunzimea, complexitatea şi plenitudinea trăirii pe care cărţile sau filmele de o anumită factură o pot induce „clientului" lor. Să treacă la următoarea etapă, cum s-ar zice. „Jump to the next Level", pentru cunoscători.

Dacă e clar că jocurile nu au făcut încă acest pas, la fel de evident este că din ce în ce mai mulţi utilizatori, uneori chiar şi producători, forţează nota, cresc presiunea şi standardele, se încăpăţânează să profite de enormele posibilităţi pe care acest mediu le pune la dispoziţia imaginaţiei artistice. E suficient să constaţi reacţiile iritate ale celor care au găsit o poveste nesărată şi clişeistică (vezi Starcraft 2, Diablo 3) ori care apreciază un stil vizual ca cel din Limbo – coerent şi unitar, instrument al unei intenţii stilistice şi de o regie pe cât de inteligentă, pe atât de subtilă – ca să îţi dai seama că ştacheta a fost ridicată, iar de acum încolo finalitatatea artistică va figura din ce în ce mai des în portofoliile producătorului.

Grafica şi sunetul sunt două elemente ce descind direct din discipline artistice, îndeplinind funcţii analoage şi apelând la aceiaşi stimuli ca în cazul artelor plastice sau al muzicii. Ambele primesc de ceva vreme confirmări din partea establishment-ului: teme muzicale din jocuri au fost deja incluse în repertoriul unor ansambluri simfonice, iar Muzeul de Artă Americană Smithsonian din Washington DC organizează chiar în această perioadă o expoziţie temporară dedicată artei vizuale din jocuri. Dar mai există un element decisiv pentru ca jocul să devină artă, făcând saltul calitativ de care vorbeam. Coboară dintr-o stirpe la fel de nobilă, are un important rol agregator şi poate părea mai puţin evident la prima vedere: scriitura – felul în care sunt construite personajele şi relaţiile dintre ele, e închegată povestea, ritmată şi condimentată intriga, sunt scrise textele şi dialogurile.



Orchestra Simfonică a Gamerilor de la Universitatea Maryland, prima din lume cu un repertoriu exclusiv preluat din jocuri.



Exponat de la expoziția de artă vizuală din jocuri de la Smithsonian. Dacă selecția e discutabilă, doar faptul că o instituție de prestigiu a abordat tema arată direcția înspre care jocurile tind.

De altfel, foarte interesantă ar fi o paralelă între jocuri, aflate într-un stadiu incipient al pretențiilor artistice, și perioada convulsivă de naștere a romanului occidental (secolul 18). Ambele sunt pline de contraste și paradoxuri, întrunind atât deschizători de drumuri și vârfuri estetice incontestabile, cât și o masă relativ amorfă de imitatori și mediocri. Ambele au pornit cu handicapul ca publicul destinatar să fie considerat fără educație superioară, fără expectanțe culturale deosebite, perfect mulțumit de impulsurile ușuratice pe care primele romane în foileton și jocurile se spune că le-ar satisface. O temă de reflecție care ar necesita un nivel de documentare academică, timp și spațiu generoase. În episoadele care urmează mă voi mărgini la a încerca o incursiune în interiorul celor mai importante sub-domenii ale scriiturii. Vom începe cu personajele.

Episodul 3: Lara Croft Pandemos, comics și gluma mitologică

Pentru a putea crea un personaj pregnant și interesant care să rivalizeze cu unul de film sau roman, producătorul se confruntă cu o serie de limitări și dileme. În primul rând, majoritatea timpului pe care-l petreci în joc este dedicat gameplay-ului, și nu unei caracterizări expozitive, detaliate și desfășurate pe mai multe planuri. Tușele care fac un personaj memorabil sau îi conferă adâncime emoțională trebuie să fie foarte precise, din goana penelului și în așa fel strecurate în însăși materia jocului încât să fie dezvăluite treptat și firesc, însă jucătorul să nu le poată pierde din vedere. Deseori, pentru a sublinia un personaj, lumea jocului se contaminează de trasăturile distinctive ale acestuia (univers oprimant când protagonistul e chinuit etc.).

În al doilea rând, înaintarea în joc este ordonată și împărțită pe niveluri sau misiuni, ceea ce face ca acțiunile personajelor și evenimentele jocului să sufere de o anumită secvențialitate, de încolonarea într-o cauzalitate și o repetabilitate greu de armonizat cu dezordinea și impredictibilitatea realității curente. Altfel spus, multe dintre jocuri suferă de o lipsă de realism, înțeleasă nu ca reproș adresat genurilor fantasy ori science-fiction, ci ca o trunchiere și excesiv de vizibilă sistematizare a desfășurării acțiunii.

În al treilea rând, faptul că sequel-urile sunt, practic, o regulă pentru jocurile de succes face ca protagoniștii să fie expuși unui volum de aventuri și situații limită care în orice roman sau film „serios" ar părea ridicol. Producătorul trebuie să fie în același timp consecvent pe cât posibil cu iterațiile anterioare ale personajului, dar și să-l mențină proaspăt, imaginându-i noi volute sufletești, asigurându-i transformări caracteriale dramatice, dar credibile.

Un exemplu de considerabilă ratare a unui personaj e, în opinia mea, Sam Fisher din seria Splinter Cell. Producatorul n-a fost capabil să împace și să echilibreze condițiile de mai sus. Se remarcă, printre altele, calitatea neconvingătoare a detaliului psihologic (dacă genericul super-agent din primele două jocuri pare a evolua în Chaos Theory, amintind de un Garrett modern prin cinism și relativa ambiguitate morală, el ajunge să semene în ultimile sforțări ale seriei cu un Max Payne de mucava), dar și cantitatea de detaliu biografic sec și neverosimil (mai există vreun loc pe Pământ unde Sam n-a combătut?) á la Tom Clancy, ambele ducând un personaj altfel cu potențial în derizoriu.

Ca să facă față provocărilor mai sus enumerate, producătorul recurge la diverse compromisuri. Unul dintre cele mai elegante este păstrarea universului fictional care a repurtat deja succes și propunerea unor alți protagoniști care să ofere eventual și puncte de vedere alternative (vezi add-on-urile lui HL și Portal-urile, Dreamfall). Alteori se apelează la câteva artificii epice de natură să integreze spații, perioade de timp și personaje care altfel ar fi avut puține în comun (vezi memoria ge-





Lara Croft în versiune întunecată și urbană (Angel of Darkness), apoi iarăși aventuriera dezinvoltă, cu o înviere la activ.





Răul din Warrior Within, hipsterul din Prince of Persia și Jake Gyllen haal din The Forgotten Sands – reboot, interquel, peltea și lehamit

netică din Assassin's Creed). O altă soluție, discutabilă de data aceasta, este de a fi complet insensibil la orice variație sau evoluție, repetând același model stas al personajului, sperând că auto-referențialitatea să prindă în laț maniacii seriei (vezi Infernal Machine, Emperor's Tomb unde Indy e plat ca un calcan).

Dar cel care are cele mai multe efecte nocive și care s-a bucurat de un mare succes în ultimul deceniu (măsurabil în numărul de lansări, al vânzărilor și al hype-ului creat de fiecare dată) este tratarea personajului ca o entitate simbolică, încarnare a unui arhetip, capabilă să preia succesiv și alternativ o serie de atribute, care pot fi inclusiv antonimice, depinzând de cerințele pieței. Francizele Tomb Raider și Prince of Persia sunt cele care au exploatat acest model cu cea mai viguroasă perseverență. Dacă Lara Croft e stereotipul cautătorului de comori, zgândărind patosul nostru pentru exotic și istorie senzaționalistă, Prințul e clasica întrupare a Făt-Frumosului desprins din lumea de basm idealizată a Orientului ce luptă pentru dragoste.

Coborând în istorie, putem rapid alcătui o ascendență bogată a celor doi(întreținută de secole de un incurabil romantism occidental): Lara e avatarul feminin al lui Indiana Jones, sublimat din bd-urile și cărțile de aventuri ale ultimilor 150 de ani care transmutau la rândul lor relatările cvasi-fantastice și legendele ce au circulat în jurul exploratorilor și căutătorilor/jefuitorilor de comori activi de la descoperirea Lumii Noi și până mai târziu în epoca Imperiilor. Prințul nu e altceva decât una din zecile de adaptări ale poveștii lui Aladdin, adăugată de primul traducător european al O mie și una de nopți, Antoine Galland, compilației sale apărută în franceză (1704-1717).

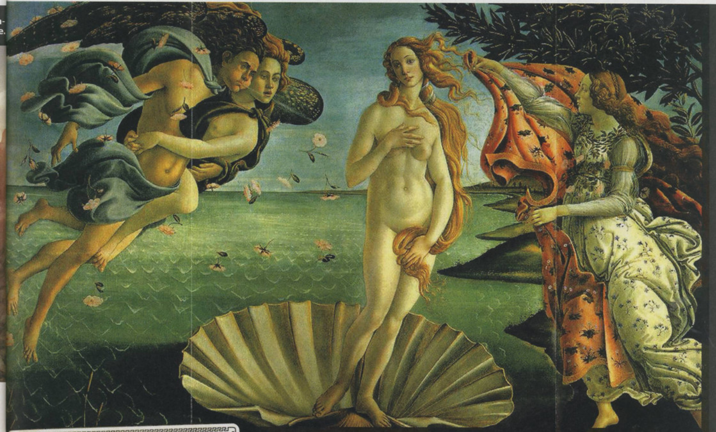
Cum se comportă producătorul în cazul celor două personaje? Le investește cu o personalitate unică, recognoscibilă și traversând fără sinuozități deconcertante o biografie bătută în cuie? Dimpotrivă, nu numai că o modifică după bunul-plac (ceea ce se numește continuitate retroactivă în termeni de specialitate), conducând invariabil la confuzie și un univers ficțional inconsistent, dar găsește potrivit să alterneze atitudinea și trasăturile de caracter ale personajului în funcție de modă, tendințe sau alte interese de promovabilitate ce primează pe moment (vezi The Angel of Darkness și Jolie).

Lara Croft este când solară, când înconjurată de tenebre, aici parcă desprinsă dintr-un videoclip Spice Girls, acolo mult mai punk-rock, când o arheoloagă atletică căreia îi place munca de teren, când forța răzbunătoare în mijlocul unor intrigi de dominație mondială. A murit (aproape impresionant finalul), ei aș, a murit! Familia ei a dispărut așa, ba nu, așa. Prințul virează dinspre bărbatul consumat de pasiuni întunecate înspre efebul hipster, iar apoi din nou către un metrosexual de tip hollywoodian. De fapt, nici nu mai e același prinț, franciza derulându-se ca o suită de realități paralele.

Nu evoluția personajelor deranjează (încremenirea ar fi la fel de abjectă), ci faptul că aceste schimbări survin periodic și artificial, motivate de cu totul altceva decât o lăudabilă intenție de „adâncire" a personajului, de explicitare a resorturilor sale, de suprindere a contradicțiilor inerente naturii sale. Mișcați permanent pe o axă a personalității, înfățișării și comportamentului care nu ascultă de o istorie personală, nu prevede niciun eventual sfârșit, neincizându-se nicicând cotituri definitive în destinul lor, Lara si Prințul devin simple umbre gata să adopte ipostaze aleatorii în funcție de cum o dictează cerințele mercantile.

În buna tradiție comics, mă aștept să-l putem folosi pe Big Daddy în remake-ul X-COM Terror from the Deep. Cine știe, poate și Gordon Freeman va fi activat de G-Man într-un univers paralel în care va face echipă cu Master Chief.





Una din miile de Venus ale Renașterii, aici la Botticelli. Pictorii umaniști preiau cât se poate de serios bagajul de valori formale antice și decid ipostazele în care reprezintă zeitățile în funcție de cerințele comanditarului sau de ocazie. Iconografia complicată, procesul intelectual asociat creației și seriozitatea demersului artistic le ridică pictura de la stadiul de meșteșug la cel de artă.



Povestea lui Aladdin, ilustrație de Virginia Frances Sterret (1928), n-a fost niciodată prea clară în privința fundalului geografic, după cum nici sursele ei nu sunt precise. Circumstanțe atenuante pentru prințul nostru persan.

Procedeul nu e nou: el este folosit, în exces aș putea adăuga, de către benzile desenate americane de largă circulație. Super-eroii nu numai că-și trăiesc povestea vieții de mai multe ori (de fiecare dată altfel, bineînțeles), dar universurile ficționale distincte au fuzionat într-un panteon neîncăpător și compozit în care nu mai există niciun canon tematic ori exigență în privința uniformității existenței vreunui personaj. În fapt, domnișoara Croft și tânărul persan, care sunt la rându-le niște super-eroi similari celor din benzi, transpun în peisajul cultural actual un onorabil precedent.

În antichitate, același zeu putea deveni obiectul de cult al unor indivizi sau comunități din motive diferite, în funcție de specificul local sau de nevoile lor temporare. Cel mai cunoscut exemplu este cel al lui Venus Ourania (simbol al iubirii elevate a sufletului) și Venus Pandemos (glorificând dragostea carnală), fiecare cu propriile origini, fundal narativ, anecdote și precepte. Dar toate zeitățile greco-romane principale aveau asemenea multiple ipostaze care coexistau în imaginarul colectiv și la care oamenii înțelegeau să apeleze în funcție de doleanța specifică (era vorba despre iubirea purtată unui prieten sau despre venala performanță în patul unei amante?). Privați însă de dimensiunea ritualică, de relevanța psiho-socială și intelectuală, de însemnătatea arhetipală și esențialistă pe care cultura greco-romană o atașa panteonului său, super-eroii zilelor noastre reprezintă o caricaturizare, o deformare și o simplificare.

Lara Croft și Prințul Persiei sunt două dintre instanțele în care cultura populară contemporană maimuțărește, bagatelizează și convertește în facil divertisment ceea ce reprezenta pentru societățile antice forma de guvernare a existenței. Considerându-le revolute, dar totuși amuzante, „supraviețuitorul" infantilizează practicile „învinsului" într-un dublu efort de a le integra și de a le anihila. De fapt, e unul și același lucru.

Atâta timp cât jocurile își propun să iasă din sfera culturii de consum și să pătrundă în sfera culturii înalte, succesul de care se bucură asemenea practici fragmentare de dezvoltare a personajului, coroborat cu faptul că industria selectează viitoarele direcții încă doar pe criterii de profitabilitate și eficiență, va fi o piatră de moară atârnată de gâtul lor. Câtă vreme tragedia va fi exclusă din acest peisaj, iar regula va fi cea a unor istorii călduțe alterabile aleatoriu, catharsis-ul nu-și va face apariția nici el. Jocurile vor rămâne o joacă, uneori mai serioasă decât alteori, cu iluminări fugitive, dar fără a cuceri înălțimile inefabile ale artei înalte.

Comparația cu literatura mare, care reciclează și ea frecvent teme și personaje, nu ține, deoarece acolo efortul reinterpretativ e susținut intelectual, artistic și cultural. Personajele Larei și al Prințului sunt plate, superficiale, diferențele dintre succesivele lor reîncarnări nu depașesc banalele aparențe, nu coboară în străfunduri psihologice. Nu se vrea a se spune ceva prin aceste schimbări. Aparenta diversitate e, de fapt, o simplificare și o aridizare, o scamatorie prin care producătorul îți scoate din joben consecutiv iepuri împăiați. Aici nu deranjează fondul (istorisirile mitologice), ci forma.

Șansa unui salt calitativ în privința scriiturii nu este reproducerea parodică a unor structuri de cult antice, ci promovarea unor povești unice și solide narativ, cu tentă matură, care să aibă curajul să-l omoare sau să-l facă să eșueze pe protagonist la sfârșitul călătoriei. Până la post-modernism, jocurilor le-ar folosi o bună perioadă de clasicism.

Închei cu o speculație: toată lumea știe că Planescape Torment sau Grim Fandango nu au beneficiat de continuări din cauza unei preconizate rentabilități reduse a proiectelor. Dar nu cumva a contribuit și faptul că distribuindu-i pe aceiași protagoniști (mutare dictată de marketing) ar fi însemnat masacrarea unora dintre cele mai bune scriituri din industrie? Îmi place să cred că undeva, ascunsă în pliurile calculului sec, și-a făcut loc și o scurtă reverență în fața unicității unor reușite artistice.

■ **Radu Sorop**



World of Tanks a devenit un free2play extraordinar de popular, în primul rând din cauza unui gameplay de calitate şi în al doilea rând din cauza sistemului foarte inteligent de microtranzacţii care nu afecteaza major gameplay-ul.

Încurajaţi de acest succes, cei de la Wargaming.net au urmat calea normală pentru o astfel de companie şi anume să creeze nu unul ci două alte MMO-uri cu sun sistem similar, World of Warplanes şi World of Battleships.

World of Warplanes a ajuns chiar în closed beta, motiv pentru care Level a decis că e momentul pentru un interviu cu cei care se ocupa de producţia acestui joc, mai ales că se anunţă o alternativă interesantă pentru cei care mai joacă încă sau au jucat IL2 – Sturmovik.

Interviul alăturat este cu Anton Sitnikau, Project Manager pentru World of Warplanes.



Level: Într-un timp foarte scurt aţi ruşit să ajungeţi foarte departe cu World of Tanks! Aţi reuşit să creaţi în final un super joc online, plin de conţinut de valoare şi cu un sistem free-to-play inteligent şi de bun simţ. Cum mai merg lucrurile la Wargaming.net? Cum o mai duce echipa de producţie? Ne puteţi spune câteva lucruri despre cei care lucreaza pentru World of Warplanes?

Anton: Mulţumim de aprecieri! Focusul nostru a fost întotdeauna pe a crea cele mai bune experienţe de joc din clasa, şi suntem foarte bucuroşi că vă place ceea ce am reuşit să facem până acum.

Sunt mai multe grupuri care lucrează în acest moment la Worlds of Warplanes şi pe măsură ce lucrul la joc continuă, din ce în ce mai muţi oameni se vor alătura echipei. Sediul studioului care lucreaza la World of Warplanes este in Kiev, aşa că echipa beneficiază de experienţa specialiştilor care au lucrat la World of Tanks.





Lucrăm cu ei în strânsă colaborare și ne întîlnim periodic pentru a discuta lucrurile cele mai importante; schimbul de experiență este foarte important în stadiile inițiale de dezvoltare ale unui proiect. Pe lângă asta, compania australiană BigWorld a a vut o contribuție foarte importantă în optimizarea motorului grafic.

Level: În condițiile actuale și atât de devreme după lansarea oficială a lui WoT, nu mulți se așteptau de la voi să anunțați faptul că deja lucrați la un nou MMO. Asta ca să nu menționăm că e vorba de două MMO-uri! De ce așa repede și cum de ați ales tema unui joc cu avioane de vînătoare din perioada celor două războaie mondiale?

Anton: Foarte mulți oameni din studio sunt pasionați de genul acesta de simulatoare de zbor, așa că ideea de a face un astfel de MMO a apăru mai demult. Însă în acea perioadă majoritatea dintre noi lucrau pentru World of Tanks și nu eram foarte singuri dacă întreg conceptul o să funcționeze sau nu. Din fericire a funcționat! Și chiar dincolo de așteptări, jocul devenind foarte popular. Ca urmare, decizia tipului joc pe care vrem să-l producem în perioada următoare a fost una ușoară, din moment ce încă ne doream foarte mult un joc cu avioane de vânătoare. După ce am descoperit că jucătorii noștri de WoT sunt de asemenea pasionați și de lupte aeriene, nu numai terestre, pasul urmator a fost unul evident.

Level: Care au fost cele trei jocuri de acest gen care te-au influențat cel mai mult și de ce?

Anton: Trebuie să fi fost acum 20 de ani când am cumpărat o copie a primului joc de lupte aeriene, F19 Stealth Fighter. Pentru mine a fost o experiență extraordinară pentru că jocul a fost un proiect revoluționar pentru timpul său.

Mai târziu a apărut IL-2 Sturmovik care a fost o combinație reușită de elemente de simulator hardcore de zbor cu un gameplay dynamic, oferind opțiunea de a fi jucat atât în single player cât și în multiplayer.

Un alt joc care mi-a influențat foarte mult modul în care percep întregul gen a fost experiența hardcore numită Digital Combat Simulator: Black Shark. Am fost foarte mândru când în fine am reușit să pornesc motorul și să decolez în lipsa manualului de 300 de pagini cu care venea. Nu sunteți foarte familiar cu acest joc? Imaginați-vă că trebuie să faceti peste 60 de mici operațiuni diferite doar ca să decolezi.

Level: Care este categoria de jucători căreia i se adreseaza World of Warplanes? Sunt jucătorii tipici de IL-2 Sturmovik? Sau sunt mai degrabă jucători, să zicem, de Blazing Angels? O să am nevoie de un joystick să joc sau un mouse va fi suficient? Cum arată curba de învățare?

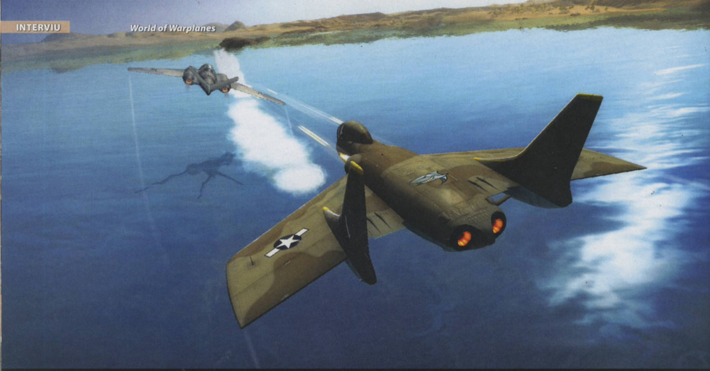
Anton: World of Warplanes nu se va limita doar la fanii hardcore – ne dorim sa fie accesibil unui grup de jucători cat mai larg.

Vom face nivelul de control simplu si intuitiv, lucru care va permite jucătorilor să sară direct în miezul acțiunii și să experimenteze la prima mână ritmul și geometria luptelor aeriene, fără să fie nevoiți să se ocupe de detalii. În plus, vom introduce un mod online orientat înspre PVE pentru a oferi începătorilor o curbă de învățare cât mai echilibrată. Pe de altă parte, baza modului de control al aeroplanelor va respecta legile clasi-









ce ale fizicii care se aplică luptele aeriene din realitate, ceea ce va fi fără îndoială pe placul jucătorilor hardcore.

Această combinație jumătate – jumătate de realism cu fun are scopul de a crea un gamplay pentru toate gusturile.

Level: Care sunt cele 3 probleme majore de game design pe care le-ați întâmpinat și poate ne puteți spune și cum le-ați rezolvat?

Anton: Unul dintre lucruri a fost faptul că în final ne-am decis să folosim același motor grafic BigWorld Technology, care a funcționat foarte bine pentru World of Tanks. Pentru a-l face însă compatibil cu noile cerințe, motorul a trebuit să benficieze de îmbunătățiri semnificative. Generarea de teren, de exemplu, care să se potrivească cu stilul nou de joc, s-a dovedit a fi un mare consumator de timp de producție.

Un alt lucru este faptul că în World of Warplanes jucătorii vor trebui să se miște pe toate direcțiile în spațiul 3D, în timp ce trebuie să verifice constant parametrii de zbor. Cantitatea de informație pe care jucătorii vor trebui să o proceseze mental va fi imensă, ca urmare jocul va trebui aibă UI care să fie extrem de convenabil, capabil să furnizeze suficiente informații asupra zborului fără a fi invaziv si fără a i se reduce nivelul de accesibilitate.

Balistica s-a dovedit a fi una dintre cele mai spinoase probleme de rezolvat. Imaginați-vă o bătălie standard: două echipe, 30 de aeroplane în aer simultan, într-o perioadă când vechiul aeroplan sovietic de atac la sol, TSh-3 venea echipat cu 11 mitraliere, ca să nu aducem în discuție aeroplanele cu reacție de top. Cu o rată de foc de asemnea intensitate, a trebuit să petrecem foarte mult timp pentru a crea un sistem care previnei supraglomerarea serverelor.

Tranziția de la un tip de gameplay care folosea tancuri și terenul ca suprafață de luptă la unul care se desfășoară în aer a fost una nu lipsită de dificultăți. Sperăm că o dată ce jucătorii vor ajunge să vadă rezultatul, efortul nostru de a face jocul fun va fi pe deplin apreciat.



Level: În WoT sistemul de evoluție al jucătorului este bazat pe experiență și bani, care pot fi folosite pentru cercetare și respectiv achiziționarea de echipament și noi tancuri. Este un sistem foarte apreciat în general, dar în realitate se știe că jucătorii mai casual pot fi derutați de complexitatea sa. Cum va arăta sistemul de avansare al personajului în WoT?

Anton: La fel ca în World of Tanks, vei lupta să avansezi prin arborele de cercetare. După fiecare bătălie, rezultatul se va reflecta în cariera ta printr-o anumită cantiate de experiență și respectiv puncte de credit. Toate acestea le vei folosi mai târziu pentru a cercetare, și consecutiv pentru a dobândi accesul la noi module și/sau aeroplane, si a le achiziționa împreună cu muniția și alte consumabile. La fel ca tancurile, aeroplanele vor avea spații/sloturi un se pot monta module specifice upgradabile. Jucătorii vor avea accesul la o listă de module upgradabile compusă din motoare, canopii și multe altele - lista completă va fi publicată mai târziu.

Level: Ați reușit să adunați suficiente tipuri de avioane pentru joc? Ce fel de aeroplane va avea jocul și cum sunt ele organizate - sunt bazate pe specializare (de luptă aeriană, bombardiere etc.)? Ne puteți spune câte ceva despre fiecare clasă și cum va dobândi jucătorul acces la ea?

Anton: La fel ca în World of Tanks, fiecare secțiune a arborelui technologic va reprezenta un anumit tip de vehicule (vor fi trei clase primare - avioane de luptă ușoare, avioane de luptă grele și bombardiere) cu 10 tieruri pentru fiecare clasă. La început jucătorii vor avea acces la avioanele din nivelurile inferioare, urmând ca pe măsură ce investesc timp și experiență, să dobândească acces la nivelurile superioare și consecutiv la noi avioane.

Bineînțeles am lucrat în mod special la a crea un gameplay de calitate indiferent de tipul avionului. Bombardierele de exemplu, vor avea rolul de a distruge obiective terestre (tancuri, nave de război, trenuri etc.).



Dacă optezi pentru avioanele de luptă grele, vei participa la ofensive. Aceste avioane au o rază de foc foarte mare și de aceea sunt perfecte pentru misiuni de atac. Bineințeles, avioanele ușoare vor fi extrem de agile și vor avea rolul de a se angaja în dogfight.

Level: Ne puteți spune câte ceva despre modul de luptă propriuzis, care presupun că va fi mult diferit față de cel din World of Tanks? Ne puteți descrie în câteva cuvinte cum se vor desfășura meciurile, de



la așteptatul la rând până la modul de joc și condițiile de câștig?

Anton: Indiferent de modul de joc, fiecare luptă fi alcătuită din două echipe rivale (15 vs.15 jucători). Am ales să considerăm decolarea ca neesențială pentru gameplay, așa că echipele vor începe cu jucătorii direct în aer.

World of Warplanes va avea mai multe moduri de joc decât are acum World of Tanks. Principalul mod de joc - Superiority - este deja implementat în Global Alpha, iar cel de- al doilea - Escort - va fi introdus cu viitoarea actualizare. In primul mod de joc rolul tău ca jucător va fi să asiguri suport forțelor de la sol. Vei zbura pe dasupra unui cîmp de luptă plin de aliați și inamici care luptă pentru dominație. Obiectivele vor fie să distrugi toate avioanele inamice fie să distrugi un număr anume de obiective la sol (vehicule, structuri etc.). În al doilea mod de joc va trebui să aperi un VIP în timp ce vei avea putea ataca și distruge VIP-ul inamic. VIP-ul va fi controlat de către AI și va fi dotat cu anumite sisteme defensive. La sfârșitul luptei jucătorilor li se va oferi posibilitatea de a ateriza dacă doresc. O aterizare reușită va aduce puncte de experiență suplimentare; o aterizare nereușită va aduce după sine o factură mai mare de reparații.

Level: Ne puteți spune câte ceva despre hărți și despre condițiile de câștigare a unei lupte?

Anton: Voi incepe cu condițiile de câștig, pentru că reprezintă o concluzie logică a ceea ce am discutat înainte. Spre deosebire de World of Tanks, aici nu există baze de capturat. În locul lor există base la sol care sunt alcătuite din mai multe obiective care trebuie distruse pentru a câștiga. "Escort" va avea ca obiectiv eliminarea aeroplanelor care pun în pericol VIP-ul sau interceptarea și distrugerea VIP-ului inamic. Indiferent de modul de joc, dacă toate aeroplanele adverse sunt distruse, meciul e automat câștigat.

Lucrând la hărțile de joc am încercat să creem un mediu cât mai realistic: veți zbura peste văioage pitorești, deasupra junglei și în zone de coastă și deasupra mării. Scenele nu vor avea doar un scop estetic - împreună cu vremea vor influența condițiile de zbor și consecutiv deciziile tactice.

Level: Cum va funcționa free-to-play-ul în cazul lui World of Warplanes?

Anton: Considerăm că am World of Tanks a atins un echilibru foarte bun în termeni de sistem de plată, așa că vom aplica același model și pentru World of Warplanes. Va fi tot free-to-play cu opțiunea de a plăti pentru componente și îmbunătățiri adiționale. Magazinul din joc va avea rolul de echilibra experiența de joc între cei cu puțin timp dar cu mulți bani și cei cu mult timp la dispoziție, dar puțini bani. În plus, vor mai fi adăugate customizări cu funcție estetică.

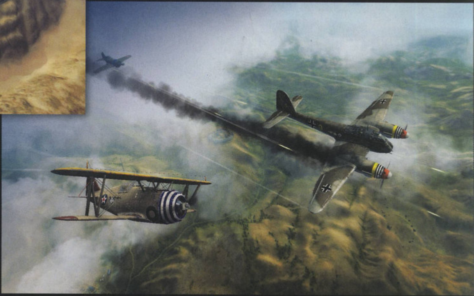
Nu vom vinde în nici un caz arme mortale și modul "God" și nu va exista un buton "Shoot 'em all". World of Warplanes va fi o funcție de abiltăți și expertiză, nu o funcție de cât investești.

Level: Aveți altceva ce completat ca de exemplu care e data estimată de lansare a jocului sau data unui eventual beta public?

Anton: Global Alpha a început în februarie și este încă activ. Rezultatele lui vor determina care va fi data de intrare a jocului în Closed Beta, dar nu ar trebui să dureze prea mult. Open Beta e programat pentru 2012 și planurile inițiale erau să lansăm jocul tot în cursul acestui an.

Vă mulțumim pentru răspunsuri,

■ **Level Team**





"If you are not very careful your possessions will possess you", **Some Marina Chick**

WATCH_DOGS

GEN OPEN WORLD ACTION-ADVENTURE **PRODUCĂTOR** UBISOFT MONTREAL **DISTRIBUITOR** UBISOFT ONLINE WATCHDOGS.UBI.COM **DATA APARIȚIEI** CÂNDVA 2013 **PLATFORME** PC X360 PS3

Fiecare click trimite un ecou în Web. Fiecare e-mail conține informații vitale despre activitatea noastră. Profilul de Facebook spune cine suntem, ce ne place și cu cine interacționăm. Contul de Twitter este, pentru unii, o sinteză a activităților și realizărilor zilnice. Amprentele noastre digitale sunt peste tot, avem o identitate virtuală care ne reprezintă în mediul online, un alter ego alcătuit din informații. Simbioza dintre om și tehnologie nu mai este un subiect al literaturii SF, aceasta a devenit cât se poate de reală. Suntem oare pregătiți cu adevărat pentru repercusiunile unei astfel de vieți duble? Suntem oare capabili să ne protejăm singuri viețile, atât cele virtuale, cât și cele reale? Sau ne trebuie niște câini de pază?

Paza bună trece primejdia rea

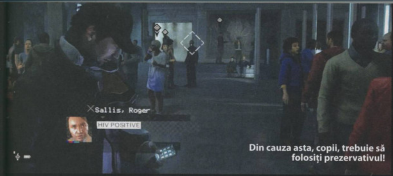
Dacă ați reușit să urmăriți conferința Ubisoft de la E3 2012 fără să fiți măcar puțin jenați de referințele cu conotații sexuale ale Ayishei Tyler (We are all a little gay) și multiplele sale momente de girl wood înseamnă că aveți nervi de oțel și o pasiune reală pentru jocurile celor de la Ubi. Din fericire, studioul din Montreal a reușit să surprindă plăcut, odată cu prezentarea lui Watch Dogs. Noul open world action-adventure are la bază cea mai recentă spaimă a omului modern: războiul informatic. În lumea din Watch Dogs, supercomputere capabile de controlul oricărui aparat digital și centralizarea unui flux imens de informații, cunoscute ca Central Operating System (ctOS), primesc rolul de a gestiona metropolele și orașele viitorului. De aici și până la ideea unui dezastru de proporții nu e decât un pas logic. Oricine ar avea controlul unui astfel de supercomputer și accesul la baza de date ar putea să îngenuncheze fără prea mult efort un oraș întreg și milioanele de suflete care îl populează. Imaginați-vă că cineva ar putea să vă oprească accesul la energia electrică sau la apa curentă cu un simplu smartphone.



Smartphone sau Evil Mastermind Phone?

În demo-ul prezentat la E3, personajul principal, un hacker pe nume Aiden Pearce, încearcă să asasineze un mogul media folosind ca arsenal principal accesul la informații personale și la infrastructura orașului. Nu pot să nu observ pasiunea celor de la Ubisoft Montreal pentru asasinate, același studio fiind responsabil și pentru seria Assassin's Creed. Dar să revenim la câinii noștri. Folosind orice gadget conectat la ctOS, Aiden poate să „citească" umbra digitală a fiecărui NPC, intrând în posesia unor informații sensibile sau chiar să bruieze telefoanele mobile ale celorlalți pentru a-și facilita accesul în diferite zone. La prima vedere, totul poate părea puțin tras de păr, însă tehnologia necesară unei astfel de operațiuni nu mai ține de imaginar. E clar din primele minute de gameplay că avem de-a face cu un antierou, Aiden fiind complet lipsit de scrupule pentru a-și duce misiunea la capăt, inclusiv motivația sa fiind relativ incertă. Totuși, generația actuală de gameri preferă un personaj cu o morală gri, dacă nu chiar întunecată, în detrimentul unui cavaler în armură sclipitoare, ghidat de un cod de valori și principii. Până la urmă, jocurile trebuie să ne permită să fim altfel decât în viață reală, chiar dacă asta înseamnă să aflăm folosind celularul ce a mâncat Gigel la micul dejun, pentru ca mai apoi să-i bărbierim jugulara.

Jocul arată chiar bine, orașul în care se desfășoară acțiunea pare plin de viață, modern și dinamic. În jurul tău bate într-un ritm natural pulsul unui Chicago aglo-



Din cauza asta, copii, trebuie să folosiți prezervativul!



Prea... mult... blur!

merat și dependent de tehnologie. Locuitorii comunică, sunt în mișcare și dau impresia că au o viață personală, în care tu poți să-ți bagi oricând nasul de hacker fără norme deontologice. Murmurul permanent de voci din jur chiar spune ceva și nu strică să tragi cu urechea, uneori informații vitale misiunii venind de la trecători. Aiden e un tip modelat de violență și obsesia pentru control, așa că, pentru a transforma orașul într-o armă, e nevoie de niscaiva atenție și ingeniozitate. Un grup de indivizi sunt angajați în convorbiri telefonice? Bruiază-le mobilul și ai creat într-o secundă o stare de agitație care îți permite să te amesteci în mulțime. Ai senzația că cineva te privește suspicios și vorbește despre tine? Nici o problemă, interceptează convorbirea și ascultă tot ce se spune. Vrei să arunci o privire de ansamblu? Accesează o cameră de supraveghere. Dar lucrurile nu merg mereu conform planului de acasă. Așa că atunci când hacking-ul nu mai reprezintă o opțiune viabilă, scoate bastonul telescopic și fă un download de bucăți pe spinarea unui oponent. Da, uitasem să menționez că, pe lângă spart parole, hackerul știe și să spargă un nas sau să împrăștie plumb cu pistolul din dotare.

Într-un cut scene din demo, Pearce poartă o conversație cu un personaj care pare să îl sprijine, așa că nu ești singur cuc. Probabil că în spatele acțiunilor tale se află mai mult decât dorința de a sparge conturi de mail și controlul celorlalți. Rămâne să vedem care sunt detaliile din spatele storyline-ului pe parcurs ce apar noi informatii despre joc.

Spre finalul demo-ului E3, ținta lui Pearce reușește să îi dejoace planul și fuge, așa că Aiden dă peste cap traficul, manipulând semaforizarea. Proverbialul ventilator împrăștie peste tot... problema, și de la hacking, acțiunea sare rapid la un schimb de focuri într-o intersecție aglomerată. Watch Dogs e un 3rd person modern, așa că nu lipsește sistemul de cover și bullet time. Sunetele armelor par convingătoare, chiar dacă unele animații nu lasă o impresie la fel de plăcută, însă trebuie ținut cont de faptul că jocul nu e finalizat. Cu toate acestea, vocile și animațiile faciale ale personajelor nu dezamăgesc și ajută la construirea atmosferei. Un element ușor de remarcat este designul HUD-ului, care continuă pe linia minimalistă din Assassin's Creed, unele icon-uri părând scoase direct din jocul menționat mai devreme.



Drapelul în ploaie + un foc de armă cu stil = Blockbuster

Connection is power

Cel puțin asta vrea Watch Dogs să ne transmită. Am senzația că tot mai multe jocuri încearcă să ne pregătească pentru un viitor nu tocmai plăcut, în care vom fi dominați de corporații însetate după profit, tehnologie invazivă (și nu mă refer aici la colonoscopii), personaje lipsite de empatie și o violență ieșită din comun. Nu știu dacă asta ne așteaptă în următorii 10 sau 100 de ani, însă știu că jocul celor de la Ubisoft este programat să apară în 2013. Dacă sunteți pasionați de conspirații, hackeri cu parpalace din piele și șepci (adică un fel de Walter Zenga, dar mai periculoși și cu acces la supercomputere), atunci Watch Dogs are toate șansele să vă satisfacă poftele. Până acum jocul se prezintă bine. Are acțiune, un personaj principal care te face să ridici din sprânceană și o premiză plauzibilă. Ubisoft Montreal nu-și tratează cu superficialitate jocurile, chestie pe care au demonstrat-o prin Far Cry și Assassin's Creed. Sper să continue această tradiție cu Watch Dogs și să livreze un joc interesant, complex nu doar din punct de vedere al gameplay-ului, ci și al poveștii, care să scoată un "Woaw!" de la consumatorul final, fie el controlat de hype și unele promisiuni deșarte din trecutul E3-ului.

■ **Aidan**



De vorbă la un complot anarhist



O plimbare prin Chicago



Meniu radial tipic consolelor

Assassin's Creed III

Pocahontas și prietenii ei



GEN ACTION/ADVENTURE **PRODUCĂTOR** UBISOFT **DISTRIBUITOR** UBISOFT **LANSARE** 21 OCTOMBRIE 2012 **ONLINE** ASSASSINSCREED.UBI.COM/AC3 **PLATFORME** PC X360 PS3

Știți voi care a fost cel mai bun lucru legat de descoperirea Americii de către prietenul nostru Cristian Nechifor Columb? Hai să vă văd... Nu Britney Spears, nici războiul de secesiune, nici MARELE Canion, nici măcar sasul de Winnetou. Cel mai bun lucru venit de la americani a fost solanum tuberosum. Sau, pe numele său de scenă, cartoful. Păi fără de cartofi mai știa cineva de America? Cine mai dădea doi bani pe NBA sau pe Harvard, dacă nu era mai întâi cartoful. Cine mai era atent la atrocitățile comise de americani în Irak, Afganistan, Vietnam, Coreea, Serbia și în toată America de Sud, dacă nu exista cartoful? Ce a fost mai întâi, America sau cartoful? Bineînțeles că tuberculul de solanum tuberosum. Numele său latin ar fi trebuit să îți spună ceva, căci latina e o limbă moartă de două mii de ani, deci cartoful are cel puțin două mii de ani.



Bun venit în portul din Boston



Ambuscadele se pot încheia tragic pentru englezi.

Iar America e cunoscută doar de pe la 1500, când Cristobal Colon a redescoperit India americană. Habar n-aveați că adevăratul nume al lui Cristofor Columb este Cristobal Colon, nu-i așa? Cam la fel cum un Laurențiu al nostru se transformă brusc în Lorenzo când pleacă în vizită de lucru în Italia, la fel și Colon se transformă în Columb când se dă jos de pe barcă la Constanța.

Dar iată că Colon (faină cacofonie, nu?) nu a fost doar tătânele cartofului și principalul vinovat pentru foametea ce a decimat Irlanda la jumătatea secolului XIX. Știați că în 1845 în Irlanda s-a îmbolnăvit cartoful de oomycete Phytophthora infestans, răceală ce a dus la moartea a peste un milion de irlandezi prin înfometare și la emigrarea altui milion, fapt ce a scăzut populația Irlandei cu 25%? Nu? Și asta doar din vina lui Colon.



Jumping Bear și Assassin Bear

Dar iată că Colon (tihihi!) nu a participat doar la înfometarea unui popor din Europa și la anihilarea completă a altuia de muulte milioane de suflete din America de Sud, ci participă încă intens la dezvoltarea industriei de jocuri, punând la dispoziție un mediu propice pentru aventuri cât se poate de sângeroase.

Băieții de la Ubisoft s-au săturat de bătrânul continent și i-au cerut voie lui Colon să le dea voie să se alerge prin colon-iile sale. Iată cum jocul seriei Assassin's Creed cu cifra trei în coadă se va petrece pe veșnicele plaiuri ale vânătorii prin care, pe vremuri, Manitou și Pocahontas se zbenguiau în liniște, înainte să știe ce este aia pojar sau praf de pușcă. Dar apoi au venit fețele palide, le-au luat mințile cu apa de foc și le-au construit un cal de fier ce le poluau câmpiile cu fum negru și le ucideau bizonii de la geamuri. Lumea asta civilizată tare crudă este. Niște sălbatici orășenii ăștia.

Dar din când în când se naște câte unul ce încearcă să le demonstreze negru pe alb, pumn pe moacă, picior în fund că ceea ce fac nu e bine. Și așa intră pe felie Connor. Născut din mamă indiancă și tată britanic, Connor a luat ce e mai bun de la cele două neamuri. Spiritul liber și sălbatic de la mamă și pistruii de la tată.

Acțiunea ce se petrece în anul 1775 în coloniile britanice din America îl poartă pe Connor prin multe locuri, care mai de care mai speciale și mai diferite unul de altul. Suntem amenințați cu aventuri periculoase prin cartierele rău famate ale Americii (?), unde ne vom delecta la Stere cu curve, șuți și mici cu







Iarna, moartea vine din aer.









Connor este și un bun bucătar. Iată-l preparând o omletă.

bere, după care vom pleca în excursii prin natură, unde vom vâna căprioare și iepurași pentru a susține cum putem și noi efortul războiului de neatârnare al proaspăt născutei națiuni americane. Iar apoi vom vedea ce caută templarii pe meleagurile indo-americane.

Căci Connor s-o bate el pentru națiune și the american dream, dar motivul său principal este cumva legat de templarii ce s-au propășit și ei pe lângă wigwam-urile demult ridicate de sioucși și mohicani, și chipawa, și apași, și comanși, și alte mii de varietăți ale pieilor roșii. Se pare că doar acum vom afla adevăratul motiv al revoluției americane și al minților luminate din spatele ei – are de-a face cu eternul conflict între Ordinul Asasinilor și Ordinul Templierilor. Cumva, în lumina sau obscuritatea acestui conflict, stau țepene și figuri istorice americane importante ca Benjamin Franklin și George Washington. Mai mult ca sigur că nu vor fi cei răi, așa că să nu vă mirați prea tare dacă Washington este cel mai mare asasin al momentului, în tinerețuri fiind un ninja schija ce mânca templieri pe pâine, iar acum la bătrânețe a devenit un fel de Profesorul X din X-Men. Eh, ce-ar fi?

La fel ca în jocurile precedente ale seriei, eroul principal, de data aceasta Connor, va fi direct responsabil de cursul pe care îl ia acțiunea. Să nu vă așteptați la modelarea viitorului după bunul vostru plac, totul curge, ca și până acum, pe o linie bine determinată. Nu vei putea alege să te dai cu englezii și să îi iei maul lui Benjamin Franklin pentru că nu-ți place fața lui, dar vei simți cum lumea se modifică pe măsură ce tu faci tot mai multe chestii. Nu ești doar un gură cască, un nimeni în istorie. Ești cineva!

Noua nicovală

Deși nu îmi explic de ce, Ubisoft nu mai era mulțumit de engine-ul folosit până acum și au decis să facă unul nou, de la zero. Acesta poartă numele de Anvil Next și vrea să fie un engine absolut bestial pentru acțiuni de genul parkour și free roaming. Va putea randa diferite efecte de vreme, cu fizică nouă, animații spectaculoase și un nou sistem de luptă, fără precedent, care îți va întoarce stomacul pe dos. Asta nu am spus-o eu, ci este citat din prezentarea făcută de un nene la E3. Eu, unul, sper să nu-mi întoarcă stomacul pe dos, îmi place despre el așa, pe față, cum e acum.

Din ceea ce am văzut până acum din filmulețele lansate în veselie în ultimele zile, totuși acest nou engine nu se ridică la un nivel grafic atât înalt ca cel de di-





Pe DVD-ul ediției puteți urmări o prezentare video amplă a bătăliilor navale.



My name is Connor. John Connor.



Distracția continuă în multiplayer.

nainte. La prima vedere, jocul arată mai urât decât Brotherhood, de exemplu. Într-una dintre primele secvențe lansate, în care Connor se bate cu niște lupi, aceștia sunt atât de urâți, săracii, încât pe moment am verificat dacă nu cumva filmul era în rezoluție de 240p. Dar nu, era full hd. Nici restul filmelor nu m-au impresionat mai mult decât primul, deoarece nimic din ce vedeam acolo nu părea a fi ceva next gen, cu un engine făcut special pentru acest joc. Sper să mă înșel groaznic și jocul să fie o capodoperă din punct de vedere grafic, căci are o istorie bogată în spate. Mai ales că acum nici nu se vor putea folosi de tertipurile de dinainte, în care arhitectura incredibilă a orașelor în care se petrecea acțiunea îți fura ochii. Ce au prezentat până acum nu a fost nimic grandios, iar dacă stai să te gândești, la finele secolului XVII în America nu se putea vorbi despre un stil arhitectural bine dezvoltat sau de orașe bine dezvoltate prin care Altair, pardon, Connor, să alerge pe acoperișuri. Cu atât mai mult cu cât acțiunea pare a se petrece mai mult în orășele de frontieră și prin păduri. Dar sper să mă înșel.

Ce aștept însă cu nerăbdare este multiplayer-ul, care va veni cu ceva noutăți față de ce am văzut înainte. Și mă refer mai ales la posibilitatea de a te vâna prin păduri, la fel ca în filmele de groază. În același timp și vânător, dar și pradă, totul va ține de cât de bun ești cu vederea periferică și, mai ales, de cât de multă răbdare ai să pândești asasinul din tufișul de lângă tine. Vânătorii știu de ce.

Sincer, aș fi așteptat mult mai mult un joc al seriei Assassin's Creed care se petrece undeva în timpul celui de-al doilea război mondial, după cum ne amenințaseră acum câțiva ani. Probabil ar fi fost mult prea stupid ca un individ într-un cearșaf alb și un șiș pe mânecă să sară în mijlocul unui pluton de nemți înarmați cu schmeisser-e. Și, mai ales, să se aștepte ca aceștia să le lase din mână și să lupte bărbătește cu opinelurile din dotare. Dar, no... poate în viitor, când nu ne vom mai crampona atât de rău de realitățile istorice și de mărimea cuțitului din buzunar.

Până să ne alergăm prin parcurile dendrologice americane în pielea lui Connor mai avem de așteptat cam până prin luna noiembrie a acestui an, deoarece lansarea jocului va avea loc pe 31 octombrie. Așa că puneți repede mâna pe Assassinating for Dummies, ca să nu vă prindă Connor în fundul gol și nepregătiți de apocalipsa din colonii.

■ **Koniec**



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE® 3

Citizen Payne

E 4:30 AM și tocmai am terminat Max Payne 3. Sunt epuizat. Am omorât 10% din populația Braziliei, fără discriminare. Am trimis la Marele Detectiv din Cer cetățeni de culoare, cetățeni albi, cetățeni bogați, cetățeni săraci, cetățeni spâni, cetățeni piloși. Mai puțin cetățene. Ele, săracele, au trecut în lumea celor drepte și fără ajutorul meu. De fapt, dacă ascultați toate cugetările „noir" ale protagonistului, au dat colțul tocmai din cauza ajutorului meu. Adică al lui Max. Care sunt eu acum, iertați-mi comportamentul ușor schizoid, dar e ora 4:35 și mă întreb serios ce se va întâmpla peste douăzeci de minute, când mă voi arunca în pat. Voi pica în așternutul moale și confortabil la modul normal, firesc, newtonian, cu o accelerație constantă de 9,81 metri pe secundă la pătrat? Sau voi pluti cu încetinitorul, nepăsător ca o frunză în vânt, ca un bit sătul într-o matrice de fleici, ca un sinucigaș somalez, în timp ce țânțarii și celelalte goange nocturne atrase de lumina veiozei îmi vor șuiera pe lângă ureche, lingându-și buzițele lor subțiri, de insecte, în așteptarea ospățului nocturn care va începe imediat ce voi ieși din bullet-time și voi intra în somnul cel de REM. Lucru care nu se va întâmpla prea curând, din păcate pentru ele. La câtă cafea am înghițit în ultimele doisprezece ore, pot auzi plescăitul unui țânțar de la două blocuri distanță. Pot auzi un cititor cum întoarce pagina. De ce dai pagina, mă, de ce dai pagina?

Dar să începem cu începutul, cum ar face orice fost elev care-a scris cel puțin o compunere despre viața la țară. De preferat o țară din paradisul anarhic care este America de Sud. Max Payne, un veteran al războiului împotriva drogurilor și fărădelegii, un om care ar fi ajuns un sfânt major cu o centurie de îngerași în subordine dacă sfințenia s-ar fi măsurat în cadavre de nelegiuiți (și cartușe încinse atunci când cadavrele „îți dau cu virgulă"), a atins fundul. Al prăpastiei, al paharului, al vieții și, în general, al oricărei cavități naturale sau nu, care poate fi umplută cu alcool. Rămas fără soție, fără copii (Max Payne 1) și fără superba Mona Sax (i-am simțit lipsa în Max Payne 3), Payne a demisionat din Poliția New York-ului și s-a refugiat într-o tavernă din Hoboken, New Jersey, înconjurat de pahare, devenind astfel un profet al Sticlei, cavaler al Ordinului Căzănelului de Cupru cu Frunze de Prun. Nu mă credeți? Nicio problemă, filmulețul introductiv (mai corect, un loading screen sub acoperire), un scurt-metraj puternic îmbibat cu alcool, peste care nu puteți sări nici cu slujbe, îmi susține povestea. Viața n-a fost prea darnică cu sărmanul Max Payne. Dar asta e soarta unui erou de franciză, n-ai ce-i face. Oricât de mult te-ai chinui să cazi la pace cu tine și cu universul, un scenarist zelos (în cazul nostru, Dan Houser de la Rockstar) îți poate da planurile peste cap cu un simplu procesor de text. Până și Chuck Norris a dispărut în misiune de vreo trei ori. Și, uite-așa, te poți trezi peste noapte în Sao Paolo, Brazilia, protejând bogătași între două sticle de whisky ieftin. Tocmai când crezi că universul ți-a oferit o șansă pentru mântuire, sau măcar un salariu gras pentru un job ușor, ești trezit la realitate de o gașcă de pistolari/răpitori care-ți aduc aminte de articolele de pe Wikipedia despre distribuția inegală a bogăției, mai ales într-o țară a contrastelor cum este Brazilia. Așadar, al treilea coșmar al lui Max Payne debutează calm, liniștit, cu o tentativă eșuată de răpire (semn că bullet time-ul și alcoolul fac casă bună câteodată), dar intră în viteză atunci când perseverenții răpitori reușesc s-o salte pe Fabiana Branco (soția-trofeu a angajatorului lui Rodrigo Branco) dintr-un club de noapte unde eu, personajul din spatele monitorului, am fost foarte aproape să-mi pierd vederea din cauza abuzului de efecte speciale.




KONG





Începe astfel o călătorie plină de violență în inima „underworld-ului" brazilian, „întreruptă" din când în când de o serie de flashback-uri care ne prezintă metamorfoza lui Max dintr-un drojdier de New York într-un bodyguard drojdier de Brazilia.

Nu-noir

Fără să fiu nostalgic, sunt primul care recunoaște că și-a petrecut 80% din timp plantând plumbi în moacele uimite ale infractorilor din primele două jocuri Max Payne (distracție nevinovată pe care aș repeta-o oricând, cu mare plăcere). Schimbarea developer-ului se simte. Nu trebuie să fii dotat cu un puternic spirit de observație ca să realizezi că s-a pierdut ceva când Rockstar a preluat frâiele francizei de la Remedy. Vă aduc aminte că Remedy este studioul finlandez care ne-a oferit primele două Max Payne. Am mai spus-o într-un articol mai vechi că finlandezii (și nordicii, în general) sunt dați naibii, mai ales când țin cu tot dinadinsul să-ți deranjeze liniștea interioară. Ei bine, după ce Max Payne a ajuns pe mâna (competentă, de altfel) Rockstar-ului, prima victimă a fost atmosfera depresivă, apăsătoare, apocaliptică (dacă mai țineți minte, primul Max Payne avea foarte multe trimiteri la mitologia nordică, în special la Ziua Lor de Apoi, Ragnarok) a primelor două jocuri din serie. A mai rămas doar puțin „noir" în Max Payne 3, prezent aproape exclusiv în monologul prelungit și plin de cinism al personajului principal. În rest, action-ul celor de la Rockstar miroase „a nou" de la o poștă. Unde prin „nou" înțeleg un blockbuster de vară mai bun decât media (căci Max Payne 3 este clar un shooter la persoana a treia mult mai bun decât media), cu o serie de trimiteri la jocurile anterioare, pentru fanii mai vechi ai seriei. Dacă ar fi să rezum într-o singură frază impresia pe care mi-a lăsat-o Max Payne 3, ar fi „un Kane and Lynch făcut cum trebuie".

Fiindcă trăim în secolul vitezei și al dinamismului,

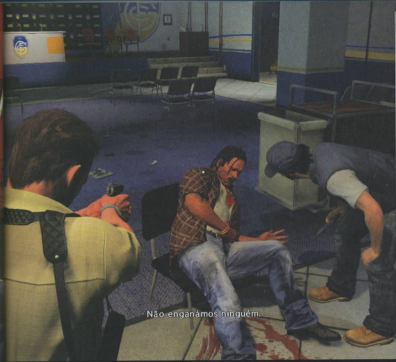


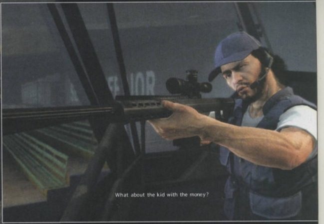
Fabiana





RIP...









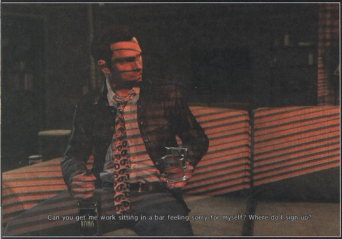
Rockstar a renunțat la benzile desenate care „despărțeau" nivelurile. Eu, unul, le simt lipsa mult de tot, sunt de părere că au avut o contribuție majoră la atmosfera din primele două jocuri. Se potriveau ca o mănușă. În plus, mă dau în vânt după benzi desenate și orice joc care apelează la acest mediu are o mare bilă albă din partea mea. Pe de altă parte, sunt conștient că există o categorie de oameni, din ce în ce mai mare, care se dau în vânt după filmele interactive, iar o serie de imagini în care personajele se tânguie în bule mari și albe de text îi poate scoate din „filmul lor". Fiecare cu damblaua lui, zic eu. Pe mine, personal, cutscene-urile extrem de dinamice din Max Payne 3 m-au obosit. Am înțeles unde „bate" Rockstar, am priceput că excesul de efecte și tehnici (kinetic typografy, distorsionarea imaginii, tot felul de filtre și filtrulețe zbanghii, mișcări bruște ale camerei, unghiuri de filmare dintre cele mai năstrușnice) urmărește să ne introducă brutal în „filmul" beției lui Max, să ne prezinte o imagine cât mai fidelă a universului interior al zbuciumatului personaj, dar în cazul meu mi-au lăsat impresia unui regizor proaspăt ieșit din școala de film și deosebit de nerăbdător să încerce toate tehnicile învățate acolo. Sau poate sunt eu ăla nedus pe la cinematograf.

Cu toate acestea, au existat câteva momente care m-au readus în simțire după ploaia abrutizantă de gloanțe și cascadorii. Vedeți voi, pentru mine e foarte important să simt ceva într-un joc, chiar dacă e vorba doar de câteva secunde în care nu mișc mouse-ul și mă holbez la ecran cu un zâmbet tâmp sau o expresie pierdută. Am trăit un asemenea moment și în Max Payne 3. Chiar dacă jocul e liniar și n-ai foarte mult loc de întors, oamenii de la Rockstar s-au spetit să ne ofere decoruri foarte interesante și detaliate, să avem ce admira în cele trei minute care se scurg fără să tragă nimeni niciun glonte. Așadar, mă preumblam prin favela (n-am vizitat așa ceva în viața mea, am văzut doar filme, dar se simte că Rockstar s-a documentat puternic, pare foarte autentică) și am trecut pe lângă un mic teren de fotbal (normal, Max are o părere și despre fotbal, similară cu părerea lui despre viață) unde trei puști băteau mingea. Nu sunt fan al sportului rege (ca să aleg o exprimare tipică de comentator), însă scena de o frumusețe rară m-a uns pe suflet. Cred că i-am urmărit vreo trei minute, puțin îngrijorat că Rockstar, profitând de lipsa mea de atenție, îmi va arunca în cârcă vreo câțiva răufăcători, iar eu voi pierde spectacolul unic. Din fericire, li s-a terminat script-ul și au zbughit-o de-acolo, lăsându-mă cu acea privire pierdută de care vă povesteam mai sus. N-o să vă îndemn să cumpărați jocul pentru trei minute de miuță în favela, dar pentru mine acesta a fost cel mai impresionant moment al jocului. Moment pe care nu mi l-a băgat nimeni pe gât și îl puteam pierde dacă mă grăbeam spre următorul schimb de focuri. Ceea ce-l face și mai important. Ca mențiuni speciale, aș vrea să amintesc și de flashback-urile din Hoboken (unde Max a fost recrutat în serviciul miliardarilor brazilieni), mai ales showdown-ul din cimitir, când am început să simt că joc un Max Payne.

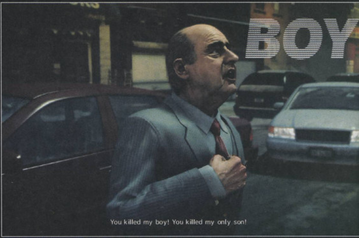


Motor!

Max Payne 3 a pierdut din atmosferă și ... „feeling", însă a câștigat la capitolul acțiune. E un shooter la persoana a treia mai mult decât decent, care, probabil, ar ieși în evidență și fără Max Payne-ul din titlu. Din perspectiva gameplay-ului, jocul celor de la Rockstar a îmbunătățit formula patentată de Remedy în primele două jocuri din serie, păstrând și trademark-urile seriei și adăugând câteva elemente specifice generației noi. Dacă vă aflați în „biznisul" shooterelor doar pentru spectacol, vă veți bucura să aflați că oferta Rockstar-ului e la


Can you get me work sitting in a bar feeling sorry for myself? Where do I sign up?


A fost in Vietnam

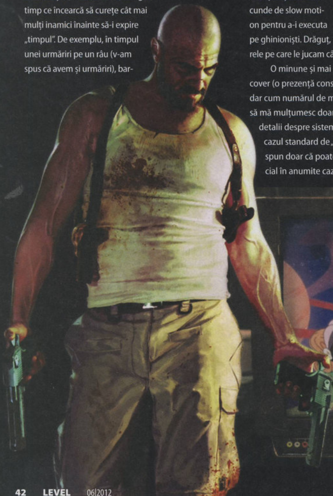


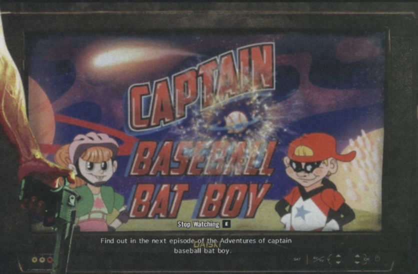
You killed my boy! You killed my only son!

înălţime. E peste înălţime, sau over the top, cum ar zice americanul, aşa cum îi şade bine action-ului de nouă generaţie. Cu urmăriri ca-n filme şi explozii care-ar face Cernobâlul de ruşine, Max Payne 3 apelează la toate tertipurile posibile pentru a-ţi lua ochii.

Ce m-a surprins până peste poate a fost lipsa QTE-urilor. Cu această ocazie, mi s-a confirmat ce bănuiam de mult, şi anume că poţi face un action şi fără să-i bagi pe gât jucătorului un minijoc stupid care-a început să-şi piardă din farmec odată cu al treilea joc în care-a fost folosit. De fapt, există două QTE-uri micuţe, dar de-abia le-am remarcat. Le ştiu doar numărul, nu şi poziţia. Pentru a înlocui acele momente de maximă intensitate, oamenii de la Rockstar au introdus câteva secvenţe în care Max execută o acrobaţie (în bullet-time, desigur) în timp ce încearcă să cureţe cât mai mulţi inamici înainte să-i expire „timpul". De exemplu, în timpul unei urmăriri pe un râu (v-am spus că avem şi urmăriri), barca lui Max execută un salt sci-fi/holywoodian care sfidează însăşi principiile de bază ale mecanicii newtoniene. Fiindcă e de datoria ta să le dovedeşti superstiţioşilor brazilieni peste care zbori că, într-adevăr, o barcă zburătoare înseamnă zece secunde de ghinion urmate de odihna cea veşnică, ai la dispoziţie zece secunde de slow motion pentru a-i executa pe ghinionişti. Drăguţ, mi-au adus aminte de rail-shooterele pe care le jucam când eram mai mic.

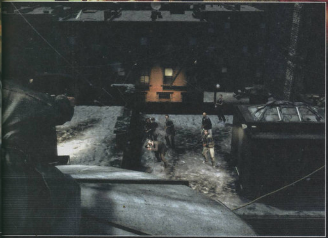
O minune şi mai mare ar fi fost lipsa unui sistem de cover (o prezenţă constantă de la Gears of War încoace), dar cum numărul de miracole pe zi este limitat, a trebuit să mă mulţumesc doar cu absenţa QTE-urilor. Nu intru în detalii despre sistemul de cover al lui Max Payne 3, e cazul standard de „tasta Q te lipeşte de perete", vă spun doar că poate fi abuzat destul de uşor, în special în anumite cazuri când designerii de nivel de la Rockstar erau cu mintea în altă parte. Eu, ca un ticălos ce sunt, am abuzat cât am putut. Chiar şi pe nivelul de dificultate mediu, reuşeşti s-o mierleşti destul de uşor dacă nu te ajută reflexele şi/sau cover-ul. Eu m-am folosit mai mult de cover (există câteva locşoare unde inamicii nu te flanchează nici bătuţi), plus bullet-time, că nu mă ajută reflexele. Alţii, mai iuţi decât mine, probabil au abuzat de „shootdodge" (un dive cu încetinitorul care, pare-se, poate fi executat şi cu bara de bullet-time goală). O trebuşoară pe care nu-mi aduc aminte s-o fi văzut în ce-





Find out in the next episode of the Adventures of captain baseball bat boy.





lelalte jocuri din serie este „Last Stand". Când ajungi cu viața la zero (și ai în inventar cel puțin o cutiuță cu analgezice, care au un rol important și în Max Payne 3), ai câteva secunde la dispoziție să-l execuți pe cel care ți-a administrat lovitura de grație. Dacă reușești, scapi teafăr. Dacă nu, noapte bună. Există, totuși, o problemă și cu acest Last Stand, atunci când camera mai face figuri sau când vreun obstacol îți obstrucționează vederea și singurul inamic pe care nu-l poți vedea e exact cel care te-a pus la pământ. Și jocul mai are un obicei foarte, foarte prost. La finalul fiecărui cutscene, Max își echipează automat pistolul, indiferent ce tunuleț ar fi mânuit înainte. Ceea ce n-ar fi un dezavantaj major dacă, în mai mult de 80% din cazuri, finalul unui filmuleț nu te-ar arunca fix în mijlocul unei lupte, iar tu pierzi timp prețios (până și o zecime de secundă e prea mult, mai ales dacă joci pe un nivel crescut de dificultate) cu schimbarea armei.

O altă surpriză plăcută a fost calitatea versiunii pentru PC care, spre deosebire de GTA IV și L.A. Noire, n-a dat rateuri spectaculoase la capitolul performanță. Am avut câteva probleme cu controlul (mouse acceleration în special și lipsa de finețe a țintirii caracteristică tuturor jocurilor care-au fost dezvoltate cu un gamepad în minte), dar asta fiindcă sunt foarte pretențios când vine vorba de mouse, nu trebuie să mă luați drept etalon. Cei de la Rockstar au declarat că versiunea pentru PC și cea pentru console au fost dezvoltate în paralel și mai că-mi vine să cred. Deși inițial m-am speriat puțin de cerințele ridicate de sistem, l-am jucat pe un Core2Duo E6750, cu 4 GB RAM și o placă 8800 GTX cu 748 MB de memorie video.

POETS OF THE FALL – MUZICA DIN MAX PAYNE SE AUDE LA SIBIU

Trupa de rock alternativ Poets of the Fall este o prezență puternică pe scena muzicală europeană, fiind activă în toate ariile culturale, de la muzică la film și chiar în lumea jocurilor video. Finlandezii s-au făcut remarcați și apreciați de publicul și presa de specialitate pentru soundtrack-ul unor blockbuster-uri video ca Alan Wake și Max Payne 2. Single-urile create pentru aceste coloane sonore au fost incluse pe albumele trupelor, adăugând în palmaresul lor impresionant de premii și succesul hiturilor muzicale din lumea jocurilor.

În thriller-ul psihologic Alan Wake se face auzită piesa War, inclusă pe albumul Twilight Theater, în timp ce Late Goodbye, compusă special pentru Max Payne 2: The Fall of Max Payne, apare ca un laitmotiv recurent, fiind cântată sau fluierată de mai multe personaje pe toată durata jocului, dar și ca o temă muzicală de final. Pentru Late Goodbye, Poets of the Fall primeau premiul „best pop song" dintr-un joc video, un echivalent al premiului „Grammy" în industria jocurilor.

Pentru soundtrack-ul dinamicului Max Payne 3 însă, Poets of the Fall au predat ștafeta trupei americane de noise rock Health.

Pentru cei care apreciază discografia faimoșilor rockeri sau cei care au fost fascinați de îmbinarea perfectă dintre decorul neo-noir și atmosfera creată de Poets of the Fall în Max Payne 2, avem o veste bună. Trupa va concerta anul acesta, în premieră pe o scenă românească, la festivalul ARTmania de la Sibiu, pe 11 august 2012.

Cea de-a șaptea ediție a festivalului va avea loc în perioada 6 – 12 august și va oferi iubitorilor de artă un program cultural variat ce va include concerte, expoziții, workshop-uri și alte evenimente dedicate artelor frumoase. Concertele vor avea loc în zilele de vineri și sâmbătă, 10 și 11 august, în Piața Mare a orașului Sibiu.



Poets of the Fall vor concerta alături de alte nume reprezentative ale secenei muzicale internaționale precum Die Toten Hosen, My Dying Bride, Deathstars, Epica, Edguy, Delain și Trail of Tears.

www.poetsofthefall.com
www.artmaniafestival.ro





Zboară prea jos. Va ploua...

DirectX 10, desigur. Pe o astfel de configurație (cred că are peste 5 ani vechime), Max Payne 3 s-a comportat mai mult decât decent și arată foarte bine cu un nivel mediu al detaliului.

Multiplayer

M-aș plânge puțin de durata destul de scăzută de joc a „campaniei" single-player (în jur de opt ore pe nivelul de dificultate Medium), dar nu prea văd cum Rockstar ar mai fi putut adăuga vreo două sau trei ore fără să arunce în aer un continent. Serios, la ce doză de acțiune mi s-a administrat intravenos în Max Payne 3, pentru a ține pasul cu acțiunea cele două ore în plus de single-player ar trebui să conțină cel puțin un nivel în care ultrapotentul bețivan Max, echipat corespunzător în costum de scafandru cu epoleți de platină, plantează ca un posedat C4 pe platforma continentală a Americii de Sud, în timp ce ține la distanță cel puțin zece bancuri de Megalodoni, înarmat doar cu un cuțit. Ar fi interesant. N-am mai distrus niciodată America de Sud. Nici Megalodoni. Doar Franța în DEFCON-ul celor de la Introversion și un Tyranozaur în Carnivores. Good times... Lăsând sarcasmul la o parte, relația cu Max Payne 3 nu se termină după cele opt ore de campanie single player. Pe lângă nivelurile de dificultate „descuiate" ca răsplată pentru finalizarea campaniei, aveți la dispoziție modul Arcade și New York Minute. În Arcade va trebui să terminați nivelurile cât mai rapid, iar punctajul va fi înscris în leaderboard-urile online (slabă consolare, căci am impresia că se cam trișează, altfel nu-mi explic scorurile astronomice realizate de actualii fruntași ai comunității). New York Minute aveți un minut la dispoziție pentru a curăța un nivel, cu mențiunea că fiecare inamic ucis adaugă cronometrului șase secunde. Pentru a vă gâdila ego-ul, există o miriadă de achievment-uri și unlockables, deci, dacă sunteți genul obsesiv-compulsiv, veți avea ceva treabă în Max Payne 3.

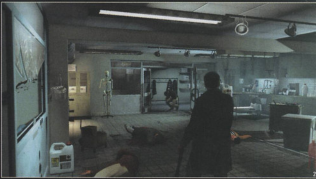
Multiplayer-ul e o componentă la fel de importantă a lui Max Payne 3. Ceea ce e logic, căci Activision ne-a învățat că se pot face bani buni de tot din DLC-urile destinate în special modului multiplayer. Hărți, skin-uri, lumea se înghesuie să cumpere. Hărțile mici și dese, cheia marilor succese. Drept urmare, Rockstar a acordat o atenție deosebită componentei de multiplayer. Pentru început (și veți fi obligați să treceți prin ele) avem clasicele Deathmatch și Team Deathmatch. Pentru nou-veniți, există Rookie Deathmatch și Rookie TDM, unde sistemul de matchmaking ia în calcul și nivelul jucătorilor. E o cale sigură să vă asigurați că veți juca doar cu indivizi de nivelul vostru (sau pe aproape). Căci, după modelul impus de seriile Battlefield și Call of Duty, și Max Payne 3 are un sistem de ranking, sute de unlockables și achievments. Ce mi s-a părut interesant (dar pe moment m-a enervat fiindcă deadline-ul îmi sufla în ceafă) este că modurile mai interesante de multiplayer devin disponibile doar după ce ați reușit să faceți 50 de victime în DM sau TDM. Doar atunci veți căpăta acces la Gang Wars și Payne Killer. În Payne Killer, doi jucători intră în rolurile lui Max Payne și Passos (partenerul lui Max din single player) și câștigă

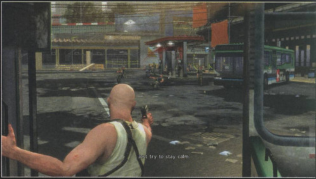










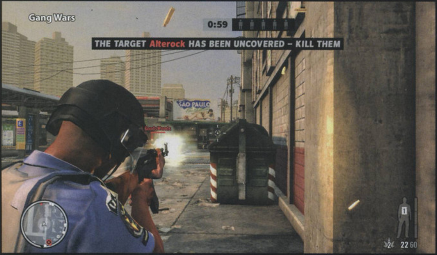


puncte lichidând cât mai mulți jucători și rămânând cât mai mult în viață, iar restul îi vânează pe cei doi. Cel care va reuși să-l pună la pământ pe Max (sau Passos) va deveni, la rândul său, vânat. E un fel de prinsea foarte distractivă, care-mi aduce aminte de un mod de joc similar din Cal of Juarez Bound in Blood, Wanted parcă. Gang Wars e un mod de multiplayer bazat pe obiective care variază de la hartă la hartă (escortă, asasinat, captură de teritorii, sabotaj etc.) și se desfășoară pe parcursul a cinci runde, ultima fiind, în general, un team deathmatch. Mai există și o seamă de lucruri mărunte care sporesc atractivitatea multiplayer-ului. De exemplu, la începutul unui meci puteți paria o sumă de bani (virtuali, desigur, îi câștigați primind achievment-uri și jefuind cadavrele celor căzuți – atenție să nu fie minați, heheh!) pe cine va avea primul kill. Sau, dacă un jucător vă scoate din sărite, puteți să-l declarați vendetta (pentru XP și „ePeen"). Una peste alta, multiplayer-ul din Max Payne 3 are toate elementele care i-ar putea asigura o viață lungă. Sau măcar peste medie (am observat că media e o lună, două, după care începi să găsești din ce în ce mai puțini jucători).

Payne și circ

Mult mai colorat și mai puțin noir decât predecesorii săi „made in Finland", Max Payne 3 este tributul plătit cu dobândă cămătărească de Rockstar filmului de acțiune al mileniului 3. Max Payne 3 elimină cinematic, epic și visceral prin toți porii săi. E ca și când cineva a îmbuteliat epicul și cinematicul, iar mai apoi a barbotat visceral cu generozitate, rezultând astfel un sifon roșiatic de acțiune foarte puternic acidulat. Tipic 2012. Nu veți face zece pași fără să vă împiedicați de un cutscene (slavă Domnului că se răresc spre final), nu veți trage zece gloanțe fără să desfigurați cu încetinitorul una dintre cele douăzeci de fețe standard de inamici și, cel puțin o dată pe capitol (sunt paisprezece, dacă vă interesează numărul), veți executa o cascadorie desprinsă parcă dintr-un distilat al tuturor filmelor de acțiune ale lui John Woo. Într-un cuvânt, dacă vă pasionează shooterele la persoana a treia și acțiunea holywoodiană cu buget astronomic post 2005, nu trebuie să ratați șansa de a-l călăuzi pe Max printre pahare pe jumătate goale și inamici pe jumătate plini. De plumb.

■ **cioLAN**



VERDICT LEVEL

+
- voice acting-ul, muzica, violența
- animația personajelor, grafica
- multiplayer-ul, lipsa QTE-urilor

–
- tinde să devină repetitiv
- câteva probleme cu sistemul de cover
- prea însorit

PE SCURT:
Mult mai colorat și mai puțin noir decât predecesorii săi „made in Finland", Max Payne 3 este tributul plătit cu dobândă cămătărească de Rockstar filmului de acțiune al mileniului 3.

8

Gen Action **Producător** Rockstar Studios **Distribuitor** Rockstar Games **Ofertant** GamersGate.com **On-Line** maxpayne3.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** minimum NVIDIA 8600 GT / Radeon HD 3400

ALTERNATIVA MAX PAYNE 2
Joc noir și Mona Sax. Atât.

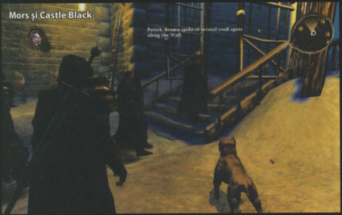


GAME OF THRONES™

O nuvelă interactivă semnată George R.R. Martin

Mai demult mi-am promis mie însumi că o să evit să mai scriu despre jocuri prea complexe sau legat de subiecte foarte importante ori la modă. Adevărul este că şansele de a nu fi expert sau măcar priceput pe acel subiect sunt maxime, lucru uşor de remarcat de către adevăraţii experţi.

Presupun că, în această ordine de idei, a aborda subiectul „Game of Thrones" în contextul în care nu am citit cartea şi nici nu sunt un mare fan al seriei, chiar dacă am urmărit-o, poate fi o alegere aproape catastrofală. Totuşi, fiind deja în situaţia asta fără cale de întoarcere, o să încerc să-mi amintesc că subiectul e un joc de PC şi nu intenţionez să fac critică literară sau cinematografică. Evident, ca să nu fiu chiar în pom, am făcut totuşi nişte studii, am vorbit cu oameni care sunt pasionaţi de cărţi şi de film şi cred că am reuşit, până la urmă, să trag nişte concluzii obiective. Dacă voi spune lucruri de genul „House Wedtford şi Sarwyck nu există în carte", şi ele totuşi există, sau există referiri la ele, am pretenţia să mi se atragă atenţia. Îmi cer scuze anticipat, dar astfel de erori nu sunt din lene, ci din lipsa de informaţii pe internet, deoarece deocamdată nu am pus mâna pe carte.


Mors și Castle Black


Un arcaș ce se ține de treabă.

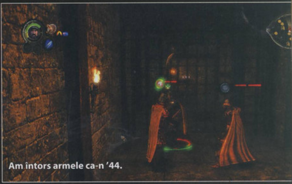
Darts



Mors se uită mereu așa la prietenii lui.

Acum că am eliminat riscul unor critici furioase, o să vorbesc despre contextul în care jocul a poposit pe piață. Compania care a dezvoltat acest joc, Cyanide, este una independentă și de sine stătătoare, ceea ce, în contextul concluziilor asupra jocului, e un lucru remarcabil. Pe de altă parte, vorbim totuși de o companie franceză care are subsidiare în Canada și China, adică mare. Ca urmare, nu e neapărat surprinzător ca un joc de amplitudinea lui Game of Thrones să iasă de pe porțile lor. Istoricul de producție este oarecum nesemnificativ, mai ales dacă ne gândim dintr-o perspectivă mai obtuză, așa, strict legată de vânzări și mai puțin de calitate. Adică vorbim despre jocuri ca Horse Racing Manager sau Pro Rugby Manager, în cel mai bun caz, Blood Bowl. Piesa de rezistență a companiei este Chaos League, joc lansat în 2004.

În iunie 2008 Cyanide a anunțat un parteneriat cu George R.R. Martin pentru a crea un RTS și un RPG bazat pe celebra epopee „în curs de finalizare". La vremea respectivă, Game of Thrones cartea încă nu era best seller, iar titlul, departe de a fi franciză. Așa că, probabil, licența a avut un preț decent. „Dart"-ul aruncat cu ideea de a face un joc a nimerit exact în mijloc, pentru că în 2011 Game of Thrones a devenit best seller, ca rezultat al reușitei serialului HBO. Cum la început a fost ieftin, R.R. Martin a făcut un lucru care sunt sigur că o să vă facă extrem de curioși legat de jocul acesta, și anume, a scris o poveste nouă, un scenariu paralel, care descrie viața altor eroi în contextul socio-politic din carte. Evident că apar și „iconicele" personaje, dar ca o parte din poveste, și nu ca personaje principale.


Am întors armele ca-n '44.

Continuând cu povestea acestui joc, după cum știți, RTS-ul Game of Thrones, deși decent fiind, nu a impresionat aproape pe nimeni, lucru care nu mă miră. Universul din A Song of Ice and Fire este foarte complex și permite greu simplificarea cerută de genul RTS, în ciuda abordării diplomatico-economice. RPG-ul, pe de altă parte, se potrivește ca o mănușă, iar modul în care producătorii au ales să compună mecanica jocului este chiar ideal, aș putea spune. Sunt tare curios cum arăta jocul inițial, pentru că ceea ce am văzut acum este, de fapt, rezultatul unui acord între Cyanide și HBO pentru a include în joc personajele și vocile care apar în serial și a deveni, astfel, un produs sub licență HBO. Chiar dacă HBO a lucrat împreună cu R.R. Martin, se simte o diferență destul de mare, dată de elementul „comercial strălucitor", de stil între film și joc, jocul fiind mult mai apropiat de o imagine mai potrivită cărții (am întrebat, serios…).

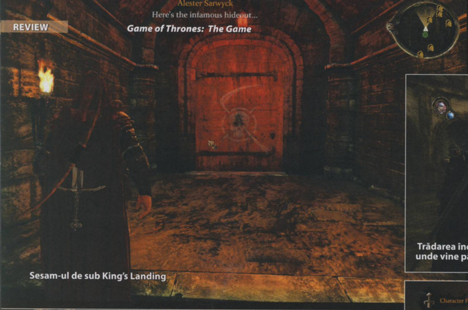


Luptând alături de Valarr

Nuvela

După cum spuneam, R.R. Martin s-a apucat și a scris un scenariu special pentru joc, împreună, normal, cu scenaristul jocului, pentru a crea un storyline cât mai credibil și cât mai potrivit contextului acțiunii generale a cărții. A Song of Ice and Fire este scrisă în același mod în care se desfășoară și filmul, adică acțiunea se desfășoară concomitent pe mai multe planuri. Puțini s-au gândit că e mecanic posibil să faci așa ceva într-un produs interactiv, fără a crea situații ridicole în curgerea jocului și a poveștii. Cum ar fi ca, din oră în oră, jocul să te transfere din personaj în personaj, în acțiuni și contexte diferite, respectiv în locații diferite, ca o carte? E ușor să pierzi firul, iar adevărul e că o și faci la început, în Game of Thrones, pentru că mecanica așa funcționează.

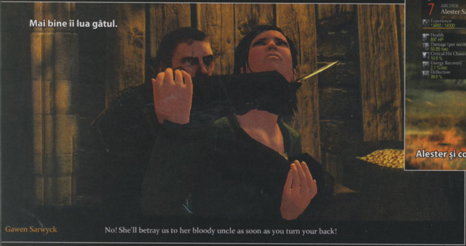
Mi-e greu să evit spoilerele în contextul acesta, așa



Sesam-ul de sub King's Landing



Trădarea începe. Cunoscătorii știu de unde vine părul acela argintiu.



Mai bine îi lua gâtul.



Alester și construcția sa agilă

că aș sări restul acestui articol, dacă mi-ar fi frică de ele. Ca să înțelegeți ce vreau să zic, cel mai bine ar fi să încep cu a vă descrie experiența mea inițială de joc, să zicem, primele 2-3 ore. Astfel, după un intro puțin semnificativ, dacă deja cunoști cât de cât contextul universului, ești pus în pielea unui personaj pe nume Mors Westford, „The butcher", un „tracker", vânător de dezertori din cadrul Night's Watch. Jocul are un tutorial satisfăcător, dacă alegi să nu sari peste explicații. Dacă nu ești atent, o să-ți baţi capul mai târziu. Vei asista la decapitarea amicului tău, care a dezertat și pe care l-ai prins și la clasicele prevestiri de vremuri grele gen „The Winter is Comming"; o să vezi tu că așa o să ți se întâmple și ție. După asta o să vânezi nișe sălbatici de dincolo de Zid și, na, o să cam mori, sau cel puțin asta am crezut io.

Sincer, am fost cam mirat, nu șocat. R.R. Martin îi cam omoară încet, încet pe toți, dar nu m-am așteptat să o facă în prima jumătate de oră de joc. Mirarea mea a fost cu atât mai mare, cu cât următorul pas este un cut-scene care îl implică pe un alt personaj fictiv, inexistent în carte sau film, Alester Sarwyck, care este un individ cu alte abilități și cu o altă istorie. După juma' de oră de joc mă așteptam ca Martin să mi-l omoare și pe acesta. Din fericire, așa am făcut cunoștință cu primele 15 ore ale jocului. Acestea constau în două linii narative diferite pentru fiecare personaj, intersectate cu linia narativă a cărții, care până la urmă ajung să conveargă într-una singură, lucru ușor emoționant, de altfel. Mors nu murise, deoarece a fost salvat de către întăririle care au sosit mai în ultimul moment.

La joacă!

Legat de firul narativ, acesta este exact la fel de pasionant construit ca și cel din carte. Te prinde imediat și te ține aproape, pentru că, și aici aviz amatorilor, GoT nu este un joc orientat înspre gameplay, ci e un joc de storyline. 60 – 70% din timp ești prins în intrigi, discuții și cut-scene-uri. Ca urmare, jocul e recomandat acelui arhetip de jucător care are multă răbdare și căruia îi place să trăiască povestea unui joc.

În restul de timp, adică acel 40%, am descoperit un sistem de gameplay foarte interesant, aproape „old-school", chiar dacă hibridizat într-un mod neașteptat. Mai exact, odată ce intri în combat, jocul se comportă ușor diferit. Pentru a folosi abilitățile speciale de care dispui, trebuie să oprești jocul cu Pause și să pui abilități în coadă. Acestea consumă energie, resursă care tinde să aibă un stoc foarte limitat (se reface, dar greu). Personajul are selectat și un atac normal, care funcționează automat pe durata luptei. Interesant e că, atunci când intri în pauză, lupta, de fapt, nu se oprește, ci e încetinită foarte mult. De-aia, dacă ești la limită și ai nevoie de o poțiune, trebuie totuși să te miști repede, ca să nu mori în timp ce îți administrezi injecția.

Cele două personaje principale au specializări diferite. La început, imediat ce începi să le joci, poți alege pentru fiecare dintre ele o clasă, din trei posibile. Mors poate fi în luptă directă, fie ca „tank" cu scut, fie ca „damage dealer" cu arme 2H sau 1H, în timp ce Sarwyck e derivat din „rogue" și poate fi arcaș sau damage dealer/tank bazat pe evitarea atacurilor, ca o funcție de agilitate.

Fiecare dintre ei au, de asemenea, mai multe tipuri de arbori de abilități. Un arbore este legat de abilitățile



Mors, bătut măr



specifice de clasă, altul de tipurile de arme si armuri, iar restul de abilitățile lor speciale. Spre exemplu, Sarwyck poate folosi magie ca să găsească secrete, ceea ce nu se prea potrivește, dar, na, treacă de la noi. Pe de altă parte, Mors poate „intra" în mintea câinelui său, pentru a-i controla acestuia abilitățile. Peste un anumit nivel, va mai apărea un arbore adițional de abilități, pentru că fiecare dintre personaje poate fi super-specializat sau poate fi făcut dual-class, la alegere.

Fără îndoială, judecând după amplitudinea modurilor de personalizare ale eroilor, avem de-a face cu un RPG complet, oarecum particular, și, succesiv, cu foarte multă personalitate. Modul de luptă și abilitățile pe care le au la dispoziție personajele generează un gameplay foarte diversificat și plin de satisfacții. Luptele sunt dificile, iar nevoia de a-ți forma tactică, după primele ore de joc, devine absolută, pentru că altfel, chiar și pe cel mai scăzut nivel de dificultate, luptele pot deveni lungi și frustrante.

Ca un bonus, pe parcursul jocului ai prilejul de a controla o multitudine de personaje care îți intră în grup și poți astfel experimenta toate clasele și multe abilități pe care altfel nu le-ai vedea niciodată. Mai mult decât atât, ai prilejul de a lupta în pielea viitorilor inamici, lucru care te ajută să te pregătești să lupți împotriva lor. Ca urmare, abilități care funcționează ca debufers, ca cea care îl împiedică pe adversar să își folosească următoarea abilitate, de exemplu, au foarte mare relevanță în luptele extrem de dificile.

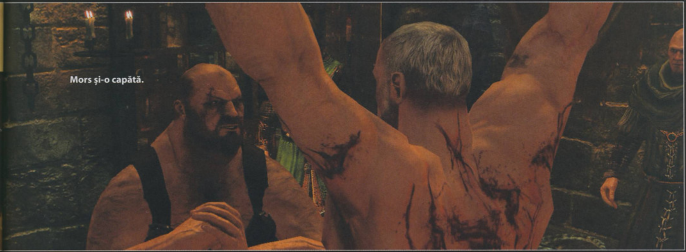
Interludiu de luptă

Modul de luptă necesită un pic de atenție, pentru că este nu tocmai ușor, foarte bine gândit și foarte interesant echilibrat. Putem, ca o comparație de dificultate, să ne gândim la primul Dragon Age înainte de primul patch. Luptele necesită mult micromanagement, mai ales că personajele controlate de AI tind să fie foarte conservative în a-și folosi abilitățile speciale, atunci când sunt în grupul tău. De aceea, e posibil și recomandat să schimbi între personajele din grup cu un simplu TAB și să dai comenzi separate, adică să încerci să deții cât mai mult control. Primul moment în care faci, de fapt, cunoștință cu nivelul general de dificultate al jocului este atunci când începi să joci cu Alister. Dacă ai ales să-l faci arcaș, ceea ce inițial am regretat, o să constați că nu e chiar ușor să câștigi primele lupte, mai ales că Alister nu va crește așa repede în nivel ca Mors și, în concluzie, nu va avea prea multe abilități. Secretul este să îți muți personajul astfel încât să ai toți adversarii în față, după care să folosești la maximum timpul și energia. Și pentru Mors e valabilă tactica asta, dar el este mult mai versatil, fiind „infanterie grea". Cu Alister, dacă pierzi un combo, ești ca și mort.

Jocul are 3 tipuri de arme și armuri, consecutiv, în funcție de tipul de vătămare corporală – care atacă prin tăiere sau care sunt vulnerabile la tăiere (light armor), care atacă prin înțepare și sunt vulnerabile la înțepare (chain mail) și care atacă prin strivire și sunt vulnerabile la strivire (plate armor). Întregul sistem de luptă al jocu-



Epic! Șansa aia de critical e pur și simplu distrugătoare.

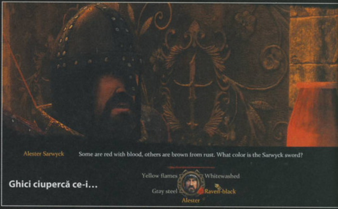


Mors și-o capătă.

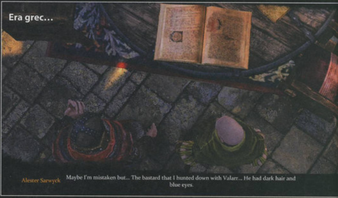




O luptă care se termină cu Game Over.



Ghici ciupercă ce-i...



Era grec...

lui se învârte în jurul acestui concept. Există chiar trei tipuri de săgeți pentru fiecare tip de vătămare. Abilitățile exclusiv pure de atac și de rezistență ale personajelor sunt împărțite în aceste categorii atunci când se decid ultra-specializările pe arme.

Abilitățile pe care le poți folosi în luptă le dobândești cu fiecare nivel. Modul în care alegi să le activezi depinde de fiecare, dar trebuie să ții cont că sunt, în general, structurate pe combo-uri. Un anume arbore de abilități completat îți va da, până la urmă, un combo foarte puternic, care poate fi pasiv. Jocul fiind echilibrat astfel încât să faci mult micromanagement în luptă, nu te va ierta dacă nu ții cont de combo-urile acestea. Spre exemplu, Alister poate să-și aprindă o săgeată (în fazele inițiale ai nevoie de flask-uri care TREBUIE umplute de la comercianți), după care cu o altă abilitate poate accelera efectul sau poate provoca o explozie. Mors poate provoca sângerări care apoi cu alte abilități pot fi accentuate.

În final, luptele se dovedesc a fi foarte interesante și cu rezultate deseori radical diferite. Când ajungi să joci și cu Mors, și cu Alister, vorbim deja de Măcel, pentru că, în termeni de joc, fiecare personaj valorează cât 10 inamici. Evident, jocul are un sistem de balansare care face personajele atât de puternice pe cât te-ai aștepta să fie în anumite condiții, deci, în final, niciodată nu va fi prea ușor. Doar că, având multe abilități, luptele vor fi mai plăcute și mai puțin frustrante.

Unul dintre cele mai faine aspecte ale jocului este acela că Mors își poate controla câinele. Câinele are două abilități foarte speciale, și anume, una extrem de utilă, de a ucide aproape orice adversar cu spintecarea carotidelor (dacă adversarul e singur) și a doua, de a adulmeca diferite mirosuri. Unele mirosuri sunt legate strict de firul narativ, altele pot fi pungуțe cu galbeni și alte obiecte. Alister are abilitatea de a găsi secrete, ceea ce poate aduce o contribuție majoră la inventarul echipei.

În ceea ce privește echipamentul, pentru cei cărora le place să alerge după așa ceva, jocul oferă suficiente posibilități. Există și epice, și valoroase, și unice și, cel mai important, specializate.

Sarcini și questuri

Unul dintre singurele aspecte într-adevăr negative ale jocului constă în faptul că este total liniar. Deviațiile de la linia narativă principală sunt minime. Se vede că producătorii au fost foarte determinați să urmărească un scenariu și nu au avut timp de elemente de tip „open world". Totuși, câteva sarcini secundare mai primești și se pot dovedi chiar de mare valoare. Spre exemplu, Mors are o linie secundarăa de a aduna niște statui care apoi vor fi recondiționate de un artist din Castle Black. Majoritatea sunt drop-uri sau le găsești în cufere de loot, camere secrete. Una sau mai multe însă vin din questuri secundare, ceea ce e important, în caz că ești genul meu de jucător, care trebuie să facă neapărat toate questurile posibile.

În ceea ce privește conversațiile, am remarcat că producătorii au dat foarte multă atenție acestui aspect. Nu numai că de multe ori o luptă poate fi evitată sau un quest poate fi completat în mai multe moduri diferite, dar atunci când ai două personaje în grup, în anumite situații poți alege cu care dintre ele să comunici. Opțiunile dialog în acest context sunt în concordanță cu personalitatea fiecăruia. Valarr (alt personaj fictiv), de exemplu, va alege întotdeauna să spună: „Regina mea cea scumpă și dragă Cersei, mai bine îi omoram pe toți, ca să nu avem martori!" Evident, Alister va avea o opțiune paralelă: „Păi nu i-am omorât ca să nu aprindem spiritul revoltei în sufletele nevoiașilor, pentru că Lannisterii își plătesc numai acele datorii pe care le consideră ale lor!" În carte știm ce s-a întâmplat până la



urmă și știm câți cartofi în cap a luat Jeoffrey de la populația mulțumită a King's Landing…
Cert e că, în final, pentru fiecare linie conversațională vei fi recompensat cu ceea ce ți se cuvine, care poate fi neașteptat. Am remarcat, din păcate, și un aspect negativ în conversații, și anume că, în anumite dialoguri, dacă nu dai răspunsurile „corecte", de exemplu când în questul principal mergi cu Alister în „Watch Tower", dialogul se resetează artificial, fără să ai etapa normală de ieșire din conversație. Asta rupe un pic din imersiune, dar, probabil, e un bug care va fi/a fost reparat. Ca o concluzie, sper că vă plac dialogurile, pentru că jocul tinde să fie foarte plin de ele. Producătorii te forțează, practic, să afli povestea. Mie îmi pică bine, dar nu cred că sunt mulți care vor aprecia acest lucru.

În ceea ce privește personajele care vin din linia povestea de bază, acestea vor semăna și se vor comporta la fel ca cele originale. Inclusiv vocile sunt ale actorilor respectivi. Pentru cei ultra-curioși, aceste personaje sunt Cersei Lannister, Varys și Jeor Mormont.

Lumea jocului

Unele dintre locațiile jocului sunt „istorice" și le reprezintă cât de cât pe cele din carte. Evident, satul din teritoriile Night's Watch, ferma lui Mors și conacul lui Sarwyck și altele sunt locații cât se poate de fictive. În ceea ce privește stilul arhitectonic, nu există prea mare similaritate între film și joc, lucru care spune clar că level designul fost realizat înainte ca producătorii să vadă filmul. Un lucru interesant este că nu există în joc spațiile într-adevăr deschise. Nivelurile par a fi foarte mici, chiar și în orașe, și nu am văzut nici măcar un singur peisaj în tot jocul. Chiar și când joci într-o locație presupus a fi „afară", lipsa efectelor specifice o face să pară tot un interior, un studio unde se împrăștie zăpadă artificială. E clar că asta vine din limitările engine-ului și nu dă foarte bine. Peisajele din Westeros ar trebui să fie… fantastice. Grafic vorbind, există și alte probleme în joc, dar, luând în considerare că a avut ca țintă principală consolele, e de înțeles, chiar dacă nu e scuzabil.



Un aspect mai puțin plăcut și mai greu de tolerat este faptul că vocile personajelor sunt uneori nepotrivite. Dar să zicem că în marea majoritate a cazurilor personajele principale sunt relativ decente, chiar dacă nu au multe inflexiuni ale vocii, precum și vocile actorilor ca Cersei sau Varrys. Unele personaje secundare o cam dau în bară, iar alte personaje ultra-secundare au aceleași voci. Dar, dacă urechea ta muzicală raportată la simțul narativ este normală, vei uita repede de acest inconvenient și vei fi prins în acțiuni suficient de mult, încât să nu mai fie important. Coloana sonoră este, evident, cea oficială, care știm că sună bine, indiferent că ești în mod de explorare sau în mod de luptă.

De spus

Când am pornit epopeea jucării acestui joc, am plecat la drum convins că e un joc făcut după film și că va avea, cu siguranță, aceeași linie epică, așadar, neinteresant. Ceea ce am descoperit a fost o surpriză foarte plăcută, un suflu de aer proaspăt nu neapărat asupra genului, ci asupra modului de abordare al unei francize. Personaje consistente, o poveste interesantă care nu este neimportantă, ci, din contră, joacă un rol crucial în istoria Westeros-ului și un sistem de gameplay complex și generos fac din Game of Thrones: The Game un titlu complet, picat oarecum din cer, de o calitate care îl face să fie un concurent serios la RPG-ul anului.

P.S. Recunosc că am folosit două surse de informație externe. Una a fost Laura, care a citit, evident, toate cărțile, iar a doua, gameofthrones.wikia.com.

■ **Locke**

VERDICT LEVEL

+
- unele voci
- bug-uri grafice
- timpi de încărcare

−
- poveste
- dialoguri
- gameplay

PE SCURT:
Game of Thrones The Game este un joc surprinzător prin calitatea lui care nu ar trebui să lipsească din portofoliul nici unui jucător serios de RPG-uri.

9

Gen RPG **Producator** Cyanide Studios **Distribuitor** Focus Home Interactive
Ofertant GamersGate.com **On-line** gameofthrones-rpg.com
CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** ATI Radeon HD 2600 XT/NVIDIA GeForce 7900 GTX

ALTERNATIVA KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
Singura alternativă la care mă pot gândi acum, legat de jocurile surpriză, este Kingdoms of Amalur Reckoning, pentru că acesta vine cu aceeași aură de „altfel" de care avem cu toții nevoie uneori. reckoning.amalur.com





Târâș-târâș, prin pivnița întunecată

LEGEND OF GRIMROCK

Pivnița. Un loc plin de mister, un tărâm al inexplicabilului și al extremelor. O zonă captivă între două dimensiuni, suprafață și subsol, rece vara și călduroasă iarna. O lume tenebroasă, împânzită de păianjeni și murături conservate în recipiente scoase parcă dintr-un film horror cu buget redus.Am considerat mereu pivnița un loc în care nu-i bine să zăbovești prea mult. Intri, iei ce îți trebuie, apoi fugi repede înapoi la sanctuarul oferit de lumină și lipsa vietăților cu mai mult de patru picioare. În fond, cine și-ar dori să rămână blocat într-o pivniță imensă (să-i spunem "temniță"), împânzită de coridoare labirintice, captiv alături de o sumedenie de lighioane înfometate, dornice să se hrănească cu zbierete de spaimăși sucuri organice? Judecând după numărul de indivizi pasionați de genul dungeon crawler, suficienți. Fiind o categorie de jocuri neglijată de producători în ultima perioadă, din simplul motiv că se luptă să supraviețuiască pe piața actuală, nu-i de mirare că Legend of Grimrock a ciulit câteva urechi interesate, dornice să audă pașii făcuți tiptil prin temnița rece și periculoasă a proiectelor independente.

Nu hrăniți cu ciuperci melcii finlandezi!

Toată lumea știe că finlandezii iubesc din inimă trei lucruri: telefoanele mobile, raliurile și legendele păgâne. Dacă greșesc, rog orice finlandez dornic de polemică să-mi contacteze trolul de la departamentul PR. Legend of Grimrock s-a născut din imaginația foarte... finlandeză a celor de la Almost Human, patru inși mai exact, dornici să realizeze un dungeon crawler cât se poate de hardcore. Din fericire, efortul acestei echipe indie a dat roade, rezultatul fiind un action RPG, a cărui poveste se desfășoară integral în subteranul întortocheat și plin de capcane din adâncurile muntelui Grimrock. Tu, jucătorul, controlezi un party alcătuit din patru prizonieri, condamnați pentru crime împotriva Coroanei și sortiți să fie închiși în temnița din care nimeni nu a reușit vreodată să evadeze.

Formula aleasă de cei de la Almost Human are la bază un sistem de gameplay consacrat de jocuri mai vechi, precum Might and Magic sau Wizardry. Deși acțiunea din Legend of Grimrock se desfășoară în timp real, cei patru eroi sunt controlați simultan din perspectivă first-person. Dacă vrei să alcătuiești un party diferit de cel propus automat, ai de ales între patru rase (om, minotaur, reptilian sau insectoid) și trei clase (războinic, hoț, vrăjitor), fiecare cu abilități și trăsături unice. Atacurile și vrăjile sunt efectuate prin intermediul unui click pe zona adiacentă portretului fiecărui personaj, o acțiune destul de complicată, ce necesită puțin timp de acomodare. Căsuțele respective servesc drept sloturi pentru orice se poate ține în mâini, de la armament la torțe.

Partea mea preferată din sistemul de luptă al jocului o reprezintă însă modul în care se folosesc vrăjile. Ai la dispoziție un set de nouă rune, fiecare reprezentând un element magic. Prin diverse combinații ale acestor rune,găsite pe diferite pergamente plasate prin dungeon, rezultă vraja finală. Destul de interesant, nu? Din păcate, nu pot spune același lucru și despre inamici. N-am fost pe aceeași lungime de undă cu producătorii în privința escargot-ului carnivor gigantic și nici a ciuperci-



El Diablo Caliente prinde viață



Bleaaah!



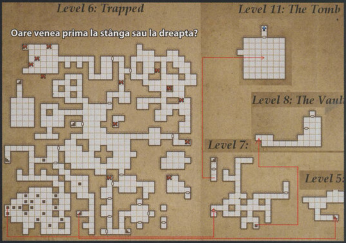
Știu un restaurant din Paris numai bun pentru tine

lor bubonice umanoide. Parcă nu-și găsesc locul printre troli, nemorți și păianjeni uriași, creaturi tipice jocurilor fantasy. Pe de altă parte, 3DO abuza acum mulți ani de o imaginație psihedelică asemănătoare în privința creaturilor care populau lumea jocurilor Might & Magic, ceea ce mă face să cred că până la urmă e o cutumă a producătorilor sau un efect secundar al claustrofobiei provocate de level design.

Misterul din adâncuri

Povestea jocului crește în complexitate pe măsură ce cobori tot mai adânc în muntele Grimrock. Pe zidurile temnițelor găsești mesaje lăsate de foști prizonieri, menite să te ajute în parcurgerea labirintului anevoios. Jocul include un mod hardcore, unde singura metodă de navigare este o foaie și un pix, adică depinde de tine să trasezi o hartă pentru a nu te pierde. Ușor de zis, migălos de făcut, însă veteranii genului, cei cu sânge în instalație, vor prefera această metodă. Monștrii și orientarea nu sunt singurele dificultăți întâmpinate pe parcursul jocului. Temnița din Legends of Grimrock e plină ochi cu capcane, pasaje secrete și puțuri fără fund.

Mi-a plăcut faptul că dificultatea este suficient de ridicată încât să îți dea bătăi de cap. Îmi era dor de frustrarea urmată de bucuria rezolvării unui puzzle sau de înfrângerea unui monstru mai puternic - fie el și un melc carnivor. Astfel de situații abundă în temnița din Grimrock, pe alocuri jocul fiind necruțător cu cei lipsiți de experiență în acest gen. Puzzle-urile se complică și ele exponențial, atenția la detalii, ba chiar și norocul chior, fiind elementare pentru rezolvarea lor. Fiecare mâner, buton sau angrenaj modifică un element din structura nivelului, așa că nu strică să-ți antrenezi puțin memoria și atenția. M-am văzut nevoit să recurg tot mai des la caiet spre finalul jocului, lucru recomandat de altfel oricui se aventurează în Grimrock pe un nivel ridicat de dificultate.



Oare venea prima la stânga sau la dreapta?





Am amintit mai devreme de poveste. Există un singur fir narativ, al cărui deznodământ (SPOILER!) o să vă lase cu mai multe întrebări decât răspunsuri. Finalul deschis face loc unei continuări, poate chiar creație proprie, fiindcă Almost Human a promis un editor de niveluriin viitorul apropiat.Despre partea tehnică nu sunt prea multe de spus, cu excepția unor minusuri ce puteau fi evitate cu ușurință de producători. Motorul grafic își face însă datoria, în ciuda unor animații cam rigide, cărora nu le strică câteva cadre în plus. Doar sunetul este dezamăgitor, de multe ori chiar iritant, acesta fiind de altfel și singurul reproș major la adresa jocului.

Lumina de la capătul tunelului

Legend of Grimrock este un joc ușor numai pentru cei cu foarte mult timp liber, memorie perfectă, răbdare de oțel și cel puțin o participare la olimpiada de matematică. Dacă sunteți familiarizați cu expresia din limba engleză "a walk in the park", atunci țineți cont de faptul că Grimrock se află la polul opus. Cei patru finlandezi de la Almost Human au dezvoltat acest joc cu imaginea unui nerd iubitor de pivnițe în gând, pentru noi, populația generală, jocul fiind ceva mai problematic - dar nu imposibil.Veteranii genului se vor simți ca acasă în temnița umedă și rece, modul hardcore fiind perfect pentru aceștia. Nu vă feriți de el, satisfacția oferită este incomparabil mai mare decât în cazul unor titluri casual. Pentru 10.99$ prin Steam, primiți un dungeon crawler numai bun pentru prăjit câțiva neuroni la ore târzii.

■ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- complex și accesibil în același timp
- dificultatea

−
- sunetul
- unele creaturi

PE SCURT:
Un dungeon crawler pur-sânge, fără prea multe compromisuri. Perfect atât pentru începători, cât și pentru veterani.

8.5

Gen Action-RPG, Dungeon Crawl **Producător** Almost Human **Distribuitor** Almost Human **Ofertant** store.steampowered.com **Online** www.grimrock.net

CERINTE MINIME:
Procesor Dual Core 2GHz **Memorie** 1GB RAM **Video** GeForce 8600GT

ALTERNATIVA MIGHT AND MAGIC VIII
Sunt multe elemente din Legend of Grimrock ce mi-au amintit de Might and Magic VIII. Pe alocuri mai bun, cu certitudine mai vast, jocul răposatului studio 3DO este o alternativă potrivită.

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE



Idei rămase pe raftul de sus

Există un gen de filme și jocuri care nu se află în lista mea de interese prea tare, și anume orice conține „zombies". Ființele astea care nu pot fi explicate – sau nici măcar „neexplicate", nici științific, nici fantastic – domină audio/vizualul și interactivul de ceva vreme. Evident, nu mă deranjează în mod direct, pentru că pot evita să am de-a face cu el. Asta până când începe sezonul 3 din Game of Thrones, cel puțin... Oricum, nu am jucat Alan Wake. Am vrut să-l joc acum 3 ani, dar el a apărut după încă 2, pentru că a stat 5 ani în producție și a pierdut toate trendurile. Știu povestea, știu rezultatele review-urilor și am tras și eu concluziile mele – decât un Alan Wake, mai bine un Stalker.

Istoric

Sunt în industrie de puțină vreme, dar cred că e suficient ca să pot spune că Alan Wake nu avea nevoie de 5 ani de dezvoltare, exceptând cazul în care au existat schimbări semnificative la fiecare câteva luni și nu a existat cineva care să coordoneze proiectul eficient. Sunt sigur că a costat semnificativ, chiar dacă a fost pus pe picioare de către un studio independent. De asemenea, sunt sigur că „zombies" au apărut mai târziu, ca un produs al trendului.

Ca urmare, jocul nu a fost unul fantastic, după cum te-ai aștepta după 5 ani de la cei care au produs Max Payne. Concepte răsuflate, level design uneori ciudat, game design învechit etc. au fost stigmate care au aruncat jocul în marele grup al șapte-urilor. Însă, din cauza hype-ului format, Alan Wake a devenit o franciză, așadar, exploatabilă. Sincer, sper ca măcar marketingul Remedy să fie mai bun decât completul decizional care se ocupă de producție.

Așa au apărut cele aproximativ 5 ore de joc din fața mea, cu numele de A. Wake's American Nightmare. Sincer, mi-a luat mai multă vreme să mă documentez în legătură cu franciza, studioul și istoricul, respectiv povestea din spate, decât să termin acest expansion standalone. Evident, nu se vrea mai mult, în prețul pe care îl are pe Steam, de aprox. 14 Euro.

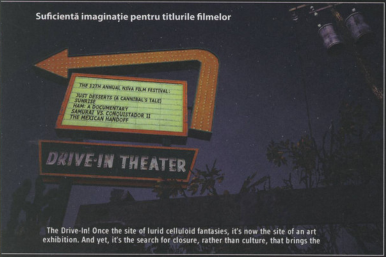


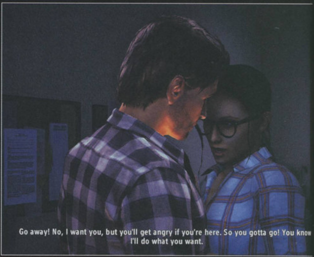
Troll-face

În pâine

American Nightmare este un titlu clar european, pentru că mă îndoiesc că astfel de asocieri de cuvinte ar face parte din repertoriul unui mare distribuitor de peste ocean. Din păcate, în spatele titlului nu găsim nici un fel de satiră. Dacă nu ați jucat Alan Wake, povestea jocului se învârte în jurul unui scriitor american care a dat cu

Suficientă imaginație pentru titlurile filmelor







Ființe vindecate de orbul zombiului

capul în zidul lipsei de inspirație și care hotărăște să se ducă și el să se relaxeze împreună cu soția sa într-un sătuc plin de ciudați la capăt de lume, numit Bright Falls. Nici n-a ajuns bine acolo, că soția sa dispare și tot ce rămâne în urma acesteia e o armată de „Taken", adică ființe posedate de o forță diabolică obscură. Adică zombie fără minte. Și, uite-așa, afli despre Mr. Scratch și pasiunea sa de a apărea în realitățile dubioase imaginate sau nu de A. Wake.

În American Nightmare situația „de groază" continuă. După ce Alan termină „pune spoiler aici", se trezește teleportat într-o altă parte a Americii, undeva prin Arizona, unde Mr. Scratch își continuă planurile sale diabolice de a pune mâna pe realitatea noastră, care e atât de „cool". Tot ce trebuie Alan să facă e să meargă înainte, din nivel în nivel și din zonă în zonă, lăsând în urmă „zombie dust", și să schimbe realitățile.

Alte realități

Civilizația umană a ajuns în punctul în care și tataie se întreabă serios ce e dincolo de nivelul nostru de percepție tactilă. Or fi extratereștrii, or fi alte dimensiuni, seriale sau paralele? Nu o fi chiar nimic? Sau, poate, zombi, ceapa lor… Oricum, ideea e că ceva e și, clar ca lumina zilei, se vinde. Alan Wake este mai mult decât doar unul care se întreabă. El este în mijlocul evenimentelor, capabil să rescrie realitatea, cu mâna lui. Lucru ce ne aduce în față ideea de bază a francizei, și anume mitul scriitorului capabil să materializeze poveștile sale, să le dea o formă dincolo de paginile cărții. Toți ne-am dori asta, în ciuda riscurilor existente. Adică, dacă ne uităm la Alan Wake, observăm că, de fapt, totul e un avertisment pentru cei care îndrăznesc să se atingă de fizica spațio-temporală. E clar că dincolo de percepția noastră e plin de draci.

Revenind, aș vrea să păstrez un ton sobru, dar îmi e foarte greu. Deși m-a ținut interesat mai mult de 30 de minute, povestea din American Nightmare este aceeași ca în alte o mie de produse, mai mult sau mai puțin interactive. Și măcar dacă ar fi așezată în contextul unui gameplay plăcut și distractiv – sau, dacă nu, intunecat și de speriat oamenii în miez de noapte.

Dar nu e.

O sumă de bife

American Nightmare este, la bază, o înșiruire de poteci și misiuni liniare previzibile, întrerupte de căutări de manuscrise care descuie cutii cu arme și lanterne în ochii monștrilor. Numărul nivelurilor din acest add-on este redus, dar povestea te trece de mai multe ori prin fiecare, lucru ce nu e neapărat rău. Realitatea se scrie și se auto-rescrie, ca urmare, un alt subiect de succes își face apariția, si anume, călătoria temporară. Dar, na, ce să faci dacă existăm în spațiu-timp, și nu în hiperspațiu.

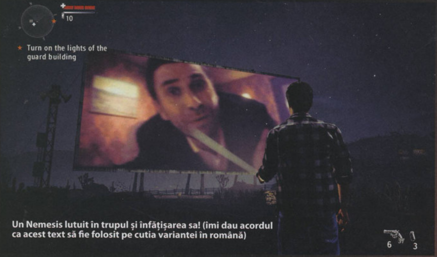
În totalitatea sa, jocul este o sumă de bife într-un fir narativ previzibil, care nu sunt sigur dacă te face să-ți folosești timpul sau să-l pierzi. Singurul atu pe care îl are jocul constă în faptul că e la fel de distractiv ca altele și atunci nu îl poți nota sub 7, pentru că ar trebui să scazi nota la 60% din jocurile pe această temă care au ieșit în ultimii 3 ani. Al doilea atu e că se joacă la fel ca Alan Wake și al treilea, că are un mod arcade, single-player cumva, care se vrea un survival mode. Cinste lui.

Dar gusturile diferă. Sunt sigur că multă lume a găsit Alan Wake interesant și că ar fi deschisă să se implice într-o continuare a jocului, în ciuda părerilor de pe internet. Adică, eu, de exemplu, am fost un om căruia i-a plăcut Arcania – Gothic 4, în ciuda părerilor exterioare. În nici un caz American Nightmare nu e mai slab decât taică-su. E mai scurt și încearcă să pună un pic de ordine într-un stil de game design divergent și inconsistent. Personal, am trecut prin el cu multă bunăvoință și cu sufletul deschis. Dar problema e că uneori se potrivește să ai pe masă un alt joc, atât de bun, încât comparația face mult mai rău decât ar trebui mediocrității subiectului principal al comparației. Sper totuși să aveți încăpățânarea de vă face propria voastră opinie despre acest joc și să treceți peste „ranting"-ul din acest articol.

■ **Locke**



Serios?! Nu m-aș fi așteptat.



Un Nemesis lutuit în trupul și înfățișarea sa! (îmi dau acordul ca acest text să fie folosit pe cutia variantei în română)

VERDICT LEVEL

+
- E scurt
- Are zombies

–
- Mr. Scratch
- Are zombies

PE SCURT:

Coșmarul american merită jucat exact în aceeași măsură în care a meritat jucat Alan Wake. Așa menținem nivelul de subiectivism până la capăt.

6.5

Gen Action **Producător** Remedy **Distrbuitor** Remedy
Ofertant GamersGate.com **On-line** alanwake.com/american-nightmare

CERINȚE MINIME:
Procesor 2 GHz Dual Core **Memorie** 4 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA
Deschideți Steam și scrieți în search bar „zombie". Selectați din drop-down-ul categoriilor Games și apăsați Search. Din cele două pagini de rezultate care vor apărea, ceva s-o găsi și pentru voi.

Curs interactiv de chitară

Rocksmith™
AUTHENTIC GUITAR GAMES

Pe lângă gaming, de mic m-am simțit atras și de un alt fenomen: muzica. Și acum țin minte că am avut o casetă video VHS la sfârșitul căreia am înregistrat videoclipul melodiei „Joyride" (Roxette), pe care l-am vizionat apoi de atât de multe ori, încât am reușit să stric și caseta respectivă, dar și videocasetofonul părinților. Apoi, grație piesei „Beat It", am devenit un fan al lui Michael Jackson, pentru a sfârși până la urmă în aria rock-ului clasic.

Împins de la spate de tatăl meu (la rândul său mare fan al genurilor blues și rock), am tocit discurile vinil cu Deep Purple și Rainbow (Led Zeppelin nu m-a atras niciodată), dar și casetele audio cu artiști precum Gary Moore, Paul Rodgers sau Jeff Healey. Ulterior, în liceu, am trecut la lucruri mai „grele", avântându-mă serios în domeniul heavy metal, prin intermediul unor formații precum Iron Maiden, Metallica sau Judas Priest. Atât de mult am fost atras de acest gen de muzică, încât am început să-l și interpretez, mai întâi în glumă, apoi din ce în ce mai serios.

Încălzirea

În acest context, puteți lesne înțelege de ce, pe parcursul timpului, am fost atras de jocurile de tip Rock Band sau Guitar Hero. Sigur, apăsarea unor butoane colorate nu se putea compara cu interpretarea muzicii propriu-zise, însă acest gen de titluri a avut un mare merit: grație popularității sale, a scos din nou în prim-plan genul rock/metal. Astfel, formații tinere (DragonForce, de exemplu) au început să se bucure de un succes surprinzător, tocmai datorită apariției pe coloanele sonore ale unor jocuri precum Guitar Hero III. Însă, ca orice trend, vremea jocurilor muzicale a apus, Activision oprind realizarea titlurilor din seria Guitar Hero, în timp ce Rock Band mai supraviețuiește doar prin intermediul DLC-urilor lansate cu regularitate.

Și totuși, chiar și în acest climat nefavorabil, Ubisoft și-a luat inima în dinți și a lansat Rocksmith, un joc de muzică ce se adreseaza celor care chiar doresc să cânte la un instrument real, și nu doar să se prostească cu o chitară de plastic. Cu alte cuvinte, pentru a putea „juca" Rocksmith, ai nevoie de o chitară electrică reală, obiect pe care să zicem că nu-l găsești chiar pe toate drumurile.

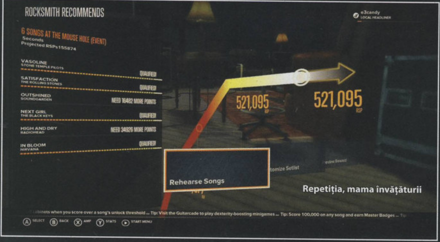
Din acest motiv, am apelat la bunul meu prieten Răzvan Rizea, care, pe lângă faptul că este un gamer înrăit, se achită cu succes de sarcinile de chitarist în formația bucureșteană Blind Spirits. Astfel, deși aflat în plin turneu
de promovare a primului album al formației - Trapped Into Reality, Răzvan a fost îndeajuns de amabil încât să-și rupă din timpul său pentru a testa Rocksmith-ul celor de la Ubisoft.

Concertul

După cum spuneam, pentru a putea juca Rocksmith, este nevoie de o chitară electrică. În cazul nostru, am folosit un Gibson Explorer 1968 EB, pe care l-am conectat la consolă prin intermediul cablului inclus în pachet. Chitara a fost recunoscută fără probleme (ar fi fost culmea să nu fie, având în vedere că Rocksmith a fost realizat în colaborare cu Gibson și Epiphone), primul pas fiind acordarea acesteia cu ajutorul tuner-ului din joc, destul de precis.

Din păcate, chiar din acest punct al jocului, a ieșit în evidență timpul de răspuns întârziat, intervalul dintre lovirea corzilor și reproducerea sunetului fiind perceptibil chiar și de către urechile mai puțin antrenate. Pe de altă parte, era de așteptat ca Rocksmith să aibă acest neajuns, problemele de acest gen făcându-și apariția și atunci când este folosit hardware specializat, cu pretenții.

Aminteam mai devreme de Guitar Hero. Abordarea acelui joc era directă și spectaculoasă: persoana din fața televizorului trebuia să se simtă ca un rockstar, într-un timp cât mai scurt. Rocksmith merge
într-o cu totul altă direcție: modul principal de joc – Journey – este conceput ca un soi de tutorial, care mai întâi te trece prin mecanicile de bază. Practic, sistemul folosit de Rocksmith este foarte asemănător cu cel din



Repetiția, mama învățăturii

RĂZVAN RIZEA – DE LA CHITARĂ LA GAMEPAD

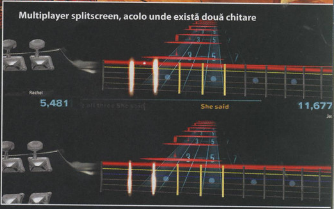
Deși este unul dintre cei doi chitariști ai formației metal Blind Spirits, plăcerea (ne)vinovată a lui Răzvan sunt jocurile video, pe care le și colecționează. Dacă ar fi după el, edițiile Limited sau Collector ar trebui să devină standard, toate bunătățile incluse în acestea având darul de a întări și mai mult legătura dintre jucători și universurile virtuale în care doresc să se avânte. Slăbiciunea sa sunt titlurile cu povești bine dezvoltate, ale căror desfășurare și deznodământ depind de alegerile jucătorului. Genul lui preferat este RPG-ul, jocurile sale de suflet fiind cele din seriile Mass Effect, Diablo, The Witcher sau Uncharted.







Guitarcade în acțiune



Multiplayer splitscreen, acolo unde există două chitare

tabulaturile de chitară care împânzesc Internetul, jocul indicând permanent tasta (fret) ce trebuie apăsată și coarda ce trebuie lovită. Astfel, Rocksmith devine un software care, pas cu pas, te învață să cânți la chitară și mai puțin un joc în adevăratul sens al cuvântului.

Odată stăpânite elementele de bază, modul Journey alternează între sesiunile de repetiții, concertele propriu-zise și unele challenge-uri, în care sunt prezentate tehnici speciale, cum ar fi power chords, hammer-ons, pull-offs etc. Spre deosebire de Guitar Hero sau Rock Band, unde puteai să intri direct în mijlocul acțiunii, susținerea unui concert în Rocksmith este condiționată de îndeplinirea cu succes a repetițiilor premergătoare. Ți se oferă accesul la două sau mai multe melodii, iar punctajul acumulat pe parcursul interpretării acestora la repetiții trebuie să depășească o anumită marjă pentru a putea avea acces la concertul propriu-zis.



Din păcate, și aceste melodii au fost alese pentru a fi în ton cu impresia de „curs pentru începători" pe care o lasă jocul. Deși există și câteva oldies but goldies – cum ar fi „House of The Rising Sun", a celor de la Animals, „Sunshine of Your Love" de la Cream sau "(I Can't Get No) Satisfaction" de la Rolling Stones –, soundtrack-ul jocului este dominat de rock alternativ sau indie, genuri nu atât de solicitante, însă nici la fel de atractive precum hard rock-ul sau metalul (cel puțin nu pentru mine și Răzvan). Astfel, deși sunt perfect conștient că este o opinie mai mult decât subiectivă, biblioteca de melodii incluse în Rocksmith mi s-a părut sărăcăcioasă și destul de slabă calitativ.

Ducerea la bun sfârșit a concertelor are ca rezultat deblocarea a tot felul de efecte, pedale sau amplificatoare, Rocksmith oferind posibilitatea de a seta tonul chitarei cu ajutorul acestora. Deși numărul opțiunilor puse la dispoziție este impresionant, rezultatele nu sunt pe măsură. Indiferent de efectele pe care le-am ales și setările acestora, mai tot timpul ne-am lovit de un sunet digitalizat de foarte slabă calitate, sub ceea ce ar putea să-ți ofere chiar și o pedală entry-level reală.

Mult mai interesantă a fost secțiunea Guitarcade, unde cei de la Ubisoft au pus la punct o serie de joculețe arcade simpatice și destul de utile pentru exercițiu. Un exemplu ar fi împușcarea unor rațe, într-un stil asemănător cu Space Invaders, prin apăsarea tastelor (frets) corecte.

Bisul?

Deși intenția celor de la Ubisoft a fost lăudabilă, produsul final nu se ridică la nivelul așteptărilor. Din păcate, Rocksmith nu are de oferit mai nimic chitariștilor experimentați și, mai important, nu reușește să fie un joc în adevăratul sens al cuvântului. Totuși, creația Ubisoft ar merita recomandată începătorilor ca software educațional, cu mențiunea că melodiile incluse nu vor fi pe placul tuturor.

■ **Cosmin Aioniță**

VERDICT LEVEL

+
- „joaca" cu o chitară reală
- util ca software educațional
- Guitarcade

−
- lipsește componenta fun a jocului
- selecție de melodii neinspirată
- efecte și pedale foarte slabe calitativ

PE SCURT:

Rocksmith pleacă de la un concept mai mult decât interesant (utilizarea instrumentului real), însă nu reușește să-l prezinte sub o formă atractivă.

6.5

Gen Music **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **Online** rocksmith.ubi.com

ALTERNATIVA SERIA ROCK BAND

Spre deosebire de primele Guitar Hero, în Rock Band chiar poți învața să cânți la tobe sau la clape folosind instrumentele de plastic incluse în pachet.

PC X360 PS3

Un fleac, i-am dezintegrat!



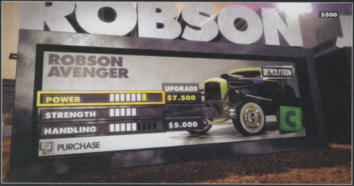
Trebuie să recunosc că am fost puțin sceptic în privința noului DiRT, franciza obișnuindu-ne până acum cu campionate și mașini de curse desprinse din cele mai cunoscute competiții auto internaționale sau măcar unele foarte asemănătoare. Cu Showdown însă, cei de la Codemasters au renunțat la toate acestea în favoarea unor distracții mai puțin complicate, riscând chiar să împartă fanii francizei în două tabere. Șmecheria, dacă îi putem spune așa, este să nu te gândești la Showdown ca la un nou titlu din seria DiRT, ci să-l iei ca atare, ca pe un festival al distrugerii, cu scrâșnete de roți, miros de cauciucuri arse, huruit de motoare, încleștări asurzitoare, spectatori însetați de sânge și artificii multicolore. Apetisant, nu-i așa?

Metale grele

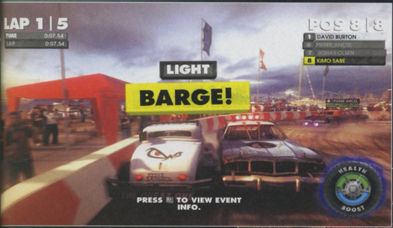
Am fost cât se poate de pregătit pentru un măcel în toată regula și nici prin gând nu mi-a trecut că așteptările îmi vor fi infirmate, dar, după o primă serie de curse, DiRT Showdown nu mi s-a mai părut atât de proaspăt pe cât mă așteptam. În primul rând, o bună oparte dintre fiarele pe patru roți par a fi pur și simplu reciclate din DiRT 3, iar opțiunile la nivel de customizare ale acestora sunt extrem de limitate. La rândul lor, cursele devin în scurt timp repetitive, iar adversarii controlați de AI nu reușesc să pună cine știe ce probleme, manevrele lor cele mai dibace rezumându-se la izbituri puternice atunci când le-ai furat trasa ideală. Cu puțin efort, poți deveni chiar tu cel care îi va acroșa cu măiestrie, iar butonul de boost îți va deveni cel mai bun prieten din clipa în care vei învăța să-l folosești în locul și la momentul potrivit.

Pe circuitele în formă de 8 (Eight Ball), unde poți avea foarte des parte de codași cu care te poți pupa în mijlocul intersecției atunci când ți-e lumea mai dragă, Showdown se simte mult mai bine. Alergătura este simțitor mai intensă și mai interesantă, căci ai o droaie de bezmetici care abia așteaptă să te rupă de la mijloc, iar evitarea lor poate ține mai mult de noroc, având în vedere viteza cu care te aleargă. Logic, eșecurile se pot transforma ușor în frustrare, însă, de cele mai multe ori, deznădejdea nu face loc dorinței de a sparge monitoare, ci de a lua cursa de la capăt, în scopul obținerii primului loc pe podium și cruntei răzbunări pe cei care te-au transformat în mod repetat într-un morman de fiare. De unde rezultă că DiRT Showdown are meritul de a produce și dependență, determinându-te să încerci cu îndârjire o clasare mai bună.

Un alt fel de curse sunt cele de tip Domination, pe care le-am confundat în primă fază cu cecle clasice. Pur și simplu nu înțelegeam de ce eram clasat mereu al doilea, deși treceam mereu primul linia de sosire! Am avut nevoie de încă o cursă, dar mai ales de exclamațiile ocazionale ale comentatorului, ca să îmi dau seama că victoria este asigurată de cel mai bun timp pe un sector al











circuitului, nicidecum de trecerea liniei de sosire înaintea tuturor. Însă chiar și așa, AI-ul adeversarilor este atât de bine „gândit", încât aceștia te pot ajunge relativ ușor din urmă, indiferent de avansul pe care l-ai luat. Prin urmare, să nu vă mirați dacă inițial veți îngroșa coada clasamentului final. Soluția este s-o luați de la capăt...

Spectacolul distrugerii culminează cu un tip de event ceva mai special, ce mută carnagiul în arenă și îl transformă într-un măcel fără minte. De departe, acesta este și cel mai distractiv mod de joc din DiRT Showdown, amintindu-mi cu nostalgie de bătăliile orchestrate în redacție pe stadioanele din din FlatOut: Ultimate Carnage în urmă cu mai bine de doi ani. Marea problemă este că detecția coliziunilor nu funcționează întotdeauna cum trebuie, jocul acordând adesea un scor prea mare pentru o tamponare banală, iar alteori refuzând să înregistreze o coliziune catastrofală. Din fericire, această problemă nu m-a împiedicat să mă distrez peste măsură, pentru simplul motiv că a te lua la „trântă" cu alte grămezi de fiare este un excelent mod de relaxare, mai ales după o ședință obositoare cu șefu' cel mare.

Pentru mine, reala provocare din DiRT Showdown o constituie competițiile de drift, în care avem ocazia să manevrăm cu finețe bolizi desprinși din WRC precum Subaru Impreza și Ford Fiesta.

Got dirt?

Așa cum ne-am obișnuit, cei de la Codemasters au avut grijă să ne încânte ochii cu un joc arătos, împânat cu o mulțime de efecte speciale, care mai de care mai spectaculoase. Și nici că puteau face o treabă mai bună, Showdown arătând poate chiar mai bine decât DiRT 3. Însă istoria ne învață că oricât de bine ar arăta, calitatea unui asemenea joc nu este dată doar de grafică. Din fericire, sunetul este foarte reușit (deși comentatorul putea lipsi), producătorii delectându-ne nu numai cu efecte sonore realiste, ci și cu un soundtrack surprinzător de antrenant. În plus, nici schema de control a bolizilor nu dă bătăi de cap, manevrarea acestora pe orice tip de circuit nefiind o problemă pentru un obișnuit al competițiilor arcade.

Cu toate acestea, simplul fapt că circuitele și mașinile par a fi reciclate din jocurile anterioare din serie te poate determina să nu consideri DiRT Showdown un produs tocmai proaspăt, dar mai ales să nu îl apreciezi la adevărata lui valoare. Sigur, producătorii au echipat mașinile cu NITRO, dar nu se comportă ele oare la fel în condiții normale? La urma urmei, ce ni se oferă în plus, pe lângă posibilitatea de a transforma cursele în carnagii? Mai nimic, iar alții au folosit rețeta chiar mai bine. Dar arată excelent și te poate cuceri imediat, mai ales dacă ești la primul contact cu seria. Ba s-ar putea să le placă chiar și celor care au luat o pauză de la simulări realiste gen RACE 07 și rFactor. Ce-i drept, asta nu înseamnă că DiRT-urile anterioare ar putea trece drept simulatoare.

Cine nu are prieteni, să-și facă

Ca un făcut, multiplayer-ul este aproape lipsit de problemele ce pot altera experiența de joc solo, iar adesea chiar excelează. Oferta online include moduri de joc deosebite, inclusiv unele bazate pe checkpoint-uri, iar detecția coliziunilor funcționează exact așa cum trebuie (sau cel puțin mult mai bine), deoarece n-am mai avut parte de erori grosolane precum în single. Jocul ar fi putut fi însă și mai nebunesc din punct de vedere al gameplay-ului, producătorii nereușind sau poate nevrând să ofere o experiență dementă completă. Cu toate acestea, DiRT Showdown este un joc de curse arcade mai mult decât decent, chiar relaxant în anumite departamente, și foarte competitiv în multiplayer. Bun de o „păruială" între prieteni, mai ales atunci când afară este prea frig pentru o bere.

■ **KiMO**



VERDICT LEVEL

+
- multiplayer excelent
- foarte distractiv după ce i-ai prins gustul
- grafică și sunet de calitate

−
- unele probleme tehnice
- circuite și mașini anoste
- puține opțiuni de costumizare

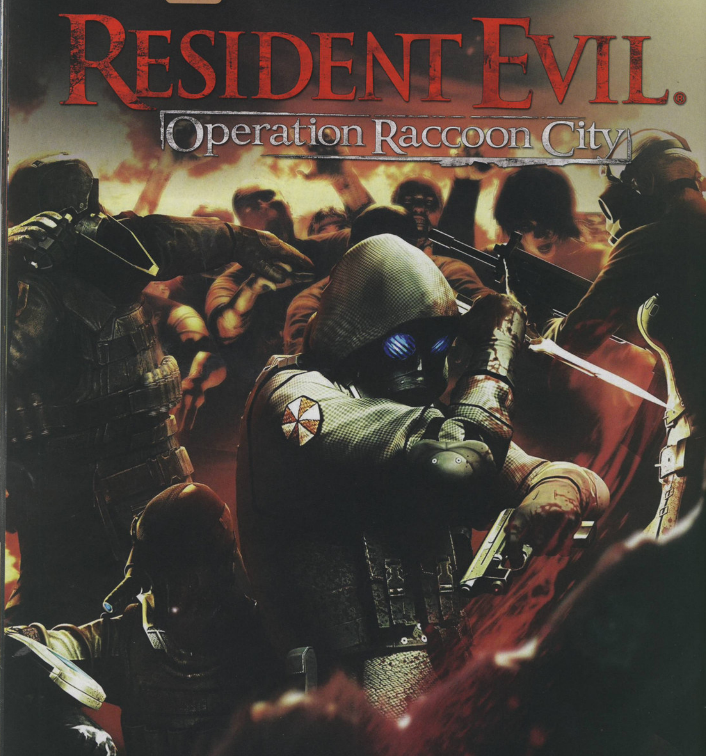
PE SCURT:
Cu toate că nu este lipsit de probleme, DiRT Showdown este, la urma urmei, un joc foarte distractiv. Ar fi fost însă și mai distractiv, dacă producătorul ar fi dus spectacolul distrugerii pe culmi și mai înalte.

8

Gen Action, Racing **Producător** Codemasters Racing Studio **Distribuitor** Codemasters **Ofertant** store.steampowered.com **Online** codemasters.com

CERINTE MINIME: **Procesor** Athlon 64 X2 / Pentium D 3.2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** AMD HD2000 / GeForce 8800

ALTERNATIVA FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
Dacă-i măcel, măcel să fie! Puneți mâna pe un joc de curse cum nu se poate mai dement.



Încă o franciză dusă pe apa sâmbetei

Pe cuvânt dacă nu mi se pare, pe zi ce trece, că ne îndreptăm spre o societate ca cea din Idiocracy. Știți filmul, nu? Cu un american tipic (nici prea-prea, nici foarte-foarte) care e supus unui experiment de hibernare, este uitat în cuvă și se trezește accidental peste 500 de ani. Spre surpriza lui, și a noastră, lumea s-a prostit în așa hal, încât este cel mai deștept om în viață și este nevoit să le bage mințile-n cap americanilor.

Cam așa încet mă simt și eu când mă uit la jocurile lansate în ultima vreme. Și nu mă refer la cele indie, al căror succes depinde de originalitate, ci la cele care au deja un anumit renume și care merg din inerție. Și care sunt din ce în ce mai proaste.

Jocul de față este unul cât se poate de exemplificativ pentru ideea de mai sus. Cine nu a auzit de seria Resident Evil? Măcar că ai văzut filmele pentru Mila Jovovic și tot știi că, la un moment dat, jocurile seriei făceau furori în lume. Atmosfera apăsătoare, stilul de joc deosebit, povestea macabră, sperieturi în toată regula... asta era Resident Evil. Un joc în care fiecare clădire, ba chiar fiecare cameră avea o poveste, unde fiecare detaliu conta pentru a înțelege ce se întâmplă și, mai ales, pentru a găsi o portiță de scăpare dintr-un oraș asediat de zombii.

Cu atât mai mult te legau de serie personajele constante ce te țineau aproape de evenimentele ce le mar-







cau în acele momente viața. Un milițian forțos, Chris Redfield, arhetipul celui ce dă și primește pumni fără discriminare, dar care până la urmă este un om pe care te poți baza; apoi sora sa, Claire, ce un joc întreg îl caută pe Chris și în gaură de șarpe, căci cine caută găsește; Jill Valentine, super sexoasa ultra agent special plin de resurse și de sex apeal pentru cei atrași de frumusețile digitale… toți formau o adevărată panoplie de eroi ce dădeau valoare seriei prin sinergia căpătată în jocurile de până acum.

Dar nu mai este cazul. Căci acum ai sub control niște mațe-fripte, coate-goale.

în piept cu tendința absurdă a pieței actuale de a trăi din trecut și să facă și ei ceva nou și curajos? Hai, băieții! Curaj! Că suntem sătui de miracolele clonării!

Ce este nou și ar fi putut să fie foarte interesant, ba chiar să dea un suflu nou francizei, este abordarea nouă a poveștii. De data aceasta nu mai suntem de partea celor buni, ci de partea celor responsabili de tot dezastrul din jocurile anterioare. Vom juca de partea celor de la Umbrella Company și vom face parte dintr-o echipă formată din patru oameni, ce vor încerca să elimine orice urmă de vină din partea companiei.

Deși echipa este formată din patru oameni, vei putea alege dintr-un asortiment de șase personaje, fiecare dintre ele fiind specializat pe un anumit tip de luptă. Astfel, pe scurt, îi avem pe Vector, un fel de omul invizibil, Bertha, medicul, Spectre, lunetistul, Four Eyes, omul de știință, Beltway, omul grenadă și Lupo, șefa de echipă al cărei rol nu l-am înțeles prea bine, dar are o mască faină cu neoane pe cap, numai bine pentru lupte stealthy. Sigur, haloul din jurul capului nu o dă de gol niciodată. Mai ales că jocul se întâmplă, majoritatea timpului, pe vreme de noapte.

Cu oricare dintre ei ai alege să joci însă, diferențele nu sunt mari, acum depinde, în principiu, peste umărul cui îți place să te uiți când dărâmă puhoaie de inamici unul după altul. Asta dacă te poți obișnui cu controlul absolut idiot portat direct de pe console pe PC, fără măcar un pic de decență, transformând d-pad-ul controller-ului de pe ecran în niște cifre amărâte care să corespun-





You've gained 50xp, unlocking 0 gallery items… ?!

Băieții de la Capcom au încercat iar marea cu sarea, delegând studiouri de prin vest cu munca. Au mai făcut asta și înainte, cu jocuri ca Dark Void sau Dead Rising 2, și ar fi trebuit să le fie învățătură de minte, dar cum japonezii sunt un popor iertător și conciliant, au mai acordat o șansă occidentalilor. Dar aceștia au dat-o în bară masiv, Raccoon City fiind unul dintre cele mai proaste jocuri pe care mi-a fost dat să pun mâna în ultima vreme. Și e păcat, căci sunt foarte descurajat acum și deloc interesat de viitorul francizei. Mai bine o lasă așa și se strofoacă să scoată ceva nou și original. Căci tare sunt sătul de sequel-uri. Nu le dau minte și curaj spiritele strămoșilor să se ia

dă cu ceea ce avem noi pe tastatură.

Continuând pe linia portat de pe consolă, gameplay-ul este atât de nasol, încât am jucat Raccoon City în reprize de câte un sfert de oră, deoarece mai mult nu suportam să stau în fața lui. Controlul este tipic celui bazat pe stick-uri analogice, făcând foarte anevoie controlul cu mouse-ul și tastatura. Mai ales că vorbim despre un shooter, unde combo-ul mouse/tastatură ar trebui să fie rege și regină. Iar după ce reușești să te obișnuiești cu salturile pe care le face cursorul pe ecran, cu accelerarea crosshair-ului și te prinzi prin trial and error care buton activează ce, te blochezi în momente de o stupiditate dementă. Pe la începutul jocului, de exemplu, când dai nas cu sursa tuturor problemelor și, de asemenea, primul infectat din joc, trebuie să fugi de el pe un coridor,



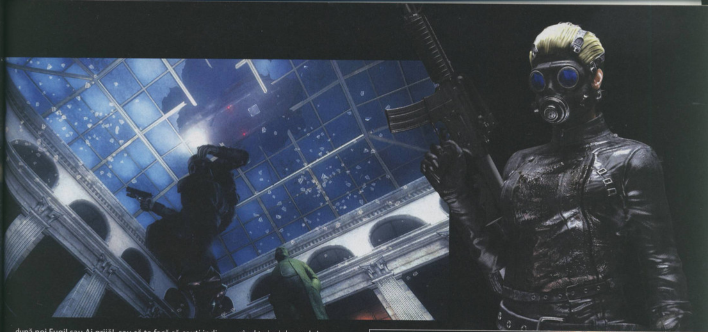




căci nu poți să-i dai mucul, oricât de mult ai vrea. Așadar, ai obiectiv pe ecran: scapă de cutărică fugind pe coridor. OK, îmi spun în sinea mea, hai să-mi pun coada pe spinare, căci de, fuga-i rușinoasă, dar e sănătoasă. Și trag de „maos" ca să fug din Laos. O zuză, căci oricât de mult aș trage de el, mouse-ul nu vrea nici de-al dracu' să mă întoarcă la 180 de grade, să pot fugi ca omul. Debusolat, încep să trag prin butoaie și descarc încărcător după încărcător în singurul punct nevralgic al monstrului, în speranța că la un moment dat declanșez un script care să îmi ofere șansa nesperată de a-i arăta cea mai cărnoasă parte a fizicului meu impresionant monstrului. Mai ales că personajul ales de mine era focoasa Lupo și toată lumea știe că gagicele latino au un posterior de dimensiuni impresionante. După câteva încercări defectuoase, realizez că trebuia să merg cu spatele pe coridor și să trag din mers în ochiul de pe umărul monstrului. Păi și eu de unde să visez, tăticule, că tu vrei spectacol, iar pentru asta îmi limitezi mișcările? Acela a fost cam al treilea moment din primele zece minute de joc în care mi-a sărit muștarul. Și am zis că iau o pauză de țigară, ca să-mi limpezesc mințile și să mă plâng cui m-ascultă despre cât de prost e jocul. Când m-am întors și am repornit jocul, mare mi-a fost surpriza să văd că Raccoon City nu își salvează progresul din timpul misiunii la checkpoint-urile evidente prin care ai trecut și ești nevoit să o iei de la început. Iar aceste misiuni sunt destul de lungi, având în vedere că întregul joc este format din doar șapte.

Din nefericire, niciuna dintre misiuni nu a reușit să mă facă să retrăiesc aventurile din jocurile anterioare. Totul este șters, fad și generic, nimic nu mai strigă





după noi Fugi! sau Ai grijă!, sau să te facă să cauți indicii despre ceea ce se întâmplă. Adică nimic din ceea ce a făcut seria iubită de o grămadă de lume. Adică s-a transformat într-un shooter nici măcar de duzină, cu un gameplay de doi lei, forțat la culme, în loc să rămână ceea ce era înainte. Unul dintre cele mai faine jocuri survival horror.

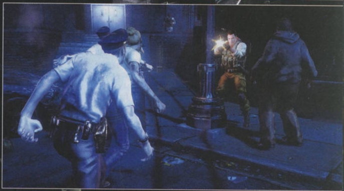
Încercând să se alinieze la, aparent, standardele actuale pentru un shooter, Raccoon City trebuia neapărat să aibă mod coop de joacă. Urmând tiparul deja bine cunoscut promovat de jocuri precum Left 4 Dead, Dead Island 1&2, sau Syndicate, și Raccoon City vine cu un coop destinat jocului în patru. Doar că pe el nu îl ajută deloc platforma Microsoft, cel mai mare jeg posibil, pe numele său Games for Windows Live. Nici nu vreau să încerc să vă povestesc despre problemele pe care le-am avut încercând să găsesc un joc de multiplayer și câte erori de conectare mi-a dat după ce am găsit un asemenea joc. Așa că m-am obișnuit cu ideea de a mă juca singur ceea ce a fost clar făcut pentru jocul în patru. Spun asta pentru că totul este scalat la x4 gloanțe, damage... Adică un inamic mai special nu moare din patru boabe trase în cap de aproape, după cum ar trebui, pentru că este făcut ca patru oameni să tragă deodată în el. Iar când te joci de unul singur, coechipierii tăi controlați de AI trag cu pistoale cu apă, pentru ca, Doamne ferește!, să nu cumva să te simți în plus printre ei, în timp ce ei fac toată treaba. Așadar, damage-ul făcut de ai tăi a putut să fie scalat, dar miliardele de puncte viață ale inamicilor nu.

Adaugă la toate acestea faptul că inamicilor le este suficient să se ascundă în spatele unei balustrade pentru a deveni invulnerabili la gloanțele tale și faptul că, atunci când ești în cover și încerci să „strafe-zi", ieși din cover, și ai o idee generală asupra a cât de bine a fost gândit jocul.

Iar aici mă opresc, căci m-am enervat doar scriind acest articol și mă bucur că îl pot dezinstala imediat ce mai fac câteva screenshot-uri.

■ **Koniec**







VERDICT LEVEL

+
- ► Nu-mi vine nimic în cap

–
- ► Pfft... cu care să încep?!
- ► Concluzie

PE SCURT:

Nu merită să te apropii de acest joc nici dacă ești cel mai mare fan al seriei. Ba cu atât mai mult. Stai departe de el!

2

Gen Shooter **Producător** Slant Six Games **Distribuitor** Capcom **Ofertant** GamersGate.com **Online** residentevil.com/reorc

CERINȚE MINIME: **Procesor** Core 2 Duo 2,4GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** NVIDIA GeForce 8800 GTS

ALTERNATIVA LEFT 4 DEAD 2, DEAD ISLAND 2

Oricare dintre aceste două jocuri se descurcă mult mai bine la a servi zombii pe tavă. Ba Dead Island 2 chiar îți dă sentimentul că tu contezi pe acolo cât de cât.

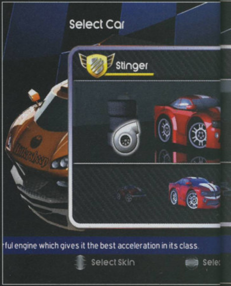


Bang! Bang! I Raced You Down!

Am avut o copilărie marcată de colecții. Când nu adunam abțibilduri, veneam acasă cu pietre sau, mai rău, gândaci. Aparent, gândacii au termen de valabilitate, fiindcă, după câteva zile de expunere în insectar, prindeau o aromă de cadavru. Oricum, ceva îngrozitor. Că să mă debarasez de acest obicei morbid, ai mei s-au gândit că ar fi frumos să colecționez mașinuțe, ca orice băiețel normal. Așa că m-am pomenit într-o zi cu un set Micro Machines. Cincisprezece ani mai târziu, mă aflu în fața unui top-down racer ce trezește în mine o puternică senzație de nostalgie, creație a vecinilor maghiari de la Digital Reality și a studiourilor Playbox, pe scurt, Bang Bang Racing. În câteva minute, jocul a ajuns de pe Steam direct în jungla sistemului meu, implorându-mă prin numele „exploziv" să-l joc. Zis și făcut! Prima chestie care mi-a sărit în ochi după ce l-am pornit, încă de la splash screen, este designul mașinilor. Mai degrabă sunt niște caricaturi ale unor bolizi reali, ușor de recunoscut la o privire mai atentă. Mi-am adus pe loc aminte de Ignition, bunicul cool al oricărui top-down, și machetuțele pe care le colecționam. „Șezi blând și bea palincă, Ovidiule, că-i doar un arcade cu mașinuțe. Poate nu-i bun și te-ai entuziasmat degeaba!", îmi ziceam în timp ce duceam timid mâna spre controller.

Mic, dar feroce...

Bang Bang Racing oferă trei moduri de joc, deja clasice pentru majoritatea arcade-urilor: Free Play, Career și Championship. Am avut nevoie de maximum 30 de secunde într-o cursă Free Play pentru a mă familiariza cu controlul. Mașina are inerție, masă și aderență, reacționează precis la comenzi și nu îți dă senzația că ar fi făcută din carton reciclat. Uneori este de-a dreptul surprinzător cât de bine o poți ține pe circuit, indiferent dacă folosești tastatura sau un gamepad. Am păstrat camera în poziția default Follow, care urmărește (doh!) mașinuța îndeaproape, fără să te amețească în viraje, o caracteristică importantă, pentru că în Bang Bang Racing, majoritatea circuitelor sunt alcătuite în totalitate





Sakura, unul din circuitele pitorești



Skydrift. Skydrift peste tot!

din șicane și curbe în ac de păr. E foarte important să nu îți pierzi niciodată orientarea în spațiu și să rămâi pe traseu. Pentru cei care vor neapărat altă perspectivă, există și poziția Fixed. Ceva mai multă substanță single player se găsește în modul Career, unde avansezi din cursă în cursă, încercând să deblochezi pe parcurs noi mașinuțe tot mai rapide și locații exotice. Nu ai de îndeplinit alte obiective în afara finalizării pe o treaptă a podiumului, ceea ce nu o să pară deloc dificil după ce voi șterge pe jos cu AI-ul, dar asta puțin mai târziu. Un alt element ce adaugă un plus de diversitate jocului este felul în care producătorii au împărțit clasele de mașini. Există cinci categorii, marcate printr-o iconiță reprezentativă pentru calitățile speciale ale mini-bolidului. Un volan înseamnă manevrabilitate, pe când canistra de N2O indică mai mult boost – da, fiecare mașină are o cantitate de boost ce se regenerează în mod automat. Pe parcursul carierei, devine evidentă nevoia selecționării unei mașini în funcție de condițiile traseului. O mașină cu viteză maximă mare se dovedește practică pe un circuit cu multe linii drepte, pe când una manevrabilă îți permite să legi drifturi lungi, folositoare în zonele cu multe șicane și viraje strânse.



Esențe tari în mașinuțe mici

... ca un grup...

Și uite-așa am ajuns la modul Championship. Aici, jocul scoate ce are mai bun din el și sădește sămânța haosului în grupul de prieteni, veniți să îți fumeze țigările și să-ți bea cafeaua. Spun asta, pentru că nu am mai trăit de mult o experiență multiplayer la fel de intensă ca cea pe care o oferă Bang Bang Racing. Dacă prin pivniță înțelegi un loc de joacă confortabil și grupul tău social apropiat nu include mai mult de trei persoane, atunci pregătește-te pentru un festin. Jocul permite organizarea unor campionate împotriva oponenților virtuali, prin posibilitatea unui split screen între patru jucători. Aveți nevoie de o tastatură și două gamepad-uri pentru ca lucrurile să meargă strună. Distracția e garantată, mai ales că în Bang Bang Racing mașinile încasează damage, din cauza unor butoaie cu ulei și explozibil plasate în puncte cheie ale circuitelor. Pentru reparații, nu-i nevoie decât de un mic detour prin boxele aflate în zona de start. Indiciu: o fază foarte faină pe care o poți face este folosirea boost-ului după ce lovești un butoi cu ulei, petele rămase în urmă se aprind instantaneu în flăcări și afectează ceilalți competitori. Ecranul se împarte în zone egale, fiecărui jucător atribuindu-se o culoare. Bang Bang e un joc perfect pentru o petrecere cu tipe, preferabil în pivnița mai sus menționată, multiplayer-ul cu patru inși în fața aceluiași monitor garantând înghesuiala. Până acum, toate bune și frumoase, dar a sosit momentul să mă leg de partea cea mai dubioasă din joc: AI-ul.



Concentrat de American Muscle

... de șobolani cu cataractă

Pe Sfânta Pleată a lui Romero! Rar mi-a fost dat să văd un joc unde oponenții controlați de computer să manifeste un nivel de prostie atât de intens. Am avut senzația că producătorii jocului au înregistrat mișcările unor șobolani legați la ochi și le-au transpus direct în Bang Bang Racing. De cele mai multe ori, AI-ul o să se înfigă orbește în parapeți, ca un zmeu kamikaze, fără să schițeze măcar gestul unei frâne sau al unui viraj. Atunci când nu formează toți o turmă de mașini care se izbește de orice suprafață din jur, fie încearcă să găsească o scurtătură acolo unde nu există una, fie trec direct prin obstacole de parcă ar fi invizibile. Computerul nu ține cont de damage sau de tine și o să facă tot posibilul să se comporte cât se poate de dement. Din păcate, e foarte ușor să speculezi în favoarea ta debandada de pe circuit. În peste 80% din cazuri am câștigat o cursă pe cel mai ridicat nivel de dificultate, profitând de greșelile puerile ale AI-ului.

Cașcavalul nu-i o minciună!

Cu toate defectele sale, Bang Bang Racing rămâne un joc care își merită cei aproximativ 10 euro pe Steam. Nu excelează în single player, dar oferă suficientă distracție în split screen cât să compenseze. Nu-i strica deloc un mod online, însă nici iarna nu-i ca vara. Jocul este disponibil și pe console, prin Playstation Network și Xbox Live Arcade, așa că versiunea PC nu oferă prea multe posibilități de configurare în afară de rezoluție și sunet. Lăsând aceste detalii la o parte, poți să scoți untul din niște mașinuțe? Poți! Are o gașcă de șobolani în loc de AI? Are! Cu toate astea, te ține lipit de ecran mai mult decât alte jocuri asemănătoare, mai scumpe și mai pretențioase. Îl putem considera un tribut adus top-down-urilor old school? Oarecum.

■ **Aidan**

VERDICT LEVEL

\+
- designul mașinilor
- Split Screen distractiv
- controlul

\-
- pe alocuri sunetul
- AI-ul de șobolan

PE SCURT:

Bang Bang Racing este un tribut adus clasicelor jocuri top-down racer, cu un split-screen bine implementat și ore garantate de distracție.

7.5

Gen Top-down Racer **Producător** Digital Reality, Playbox **Distribuitor** Digital Reality **Ofertant** store.steampowered.com **Online** bangbangracing.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2GHz **Memorie** 1GB RAM **Video** GeForce 8600GT

ALTERNATIVA IGNITION

Mai bătrân, mai epic și cu siguranță sărit de pe fix, Ignition este și acum o alternativă viabilă la orice arcade top-down cu pretenții.

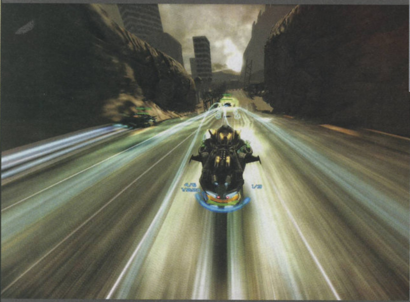
DEATH ROAD

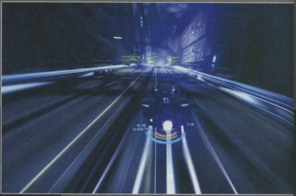


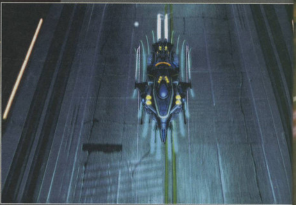
Bine ne regăsim, WipeOut!

Acum ceva vreme am descoperit, complet întâmplător, un show numit Ancient Aliens. În timpul acestei emisiuni, o suită de oameni de știință mai mult sau mai puțin obscuri încearcă să ne demonstreze cum că Pământul este plin de urme de extratereștri. La fel ca în bancul acela dintr-un cămin studențesc unde lumea era avertizată că un urs este prin preajmă, deoarece s-au găsit urme de „picioare de urs" în baie. Dintre nenumăratele exemple cu explicații mai mult sau mai puțin științifico-fantastice – ca cel cu chivotul evreiesc, care era o mașină de produs mâncare pe bază de energie atomică –, unul m-a frapat. Nu prin exemplul în sine, prin modul în care extratereștrii ar fi făcut sau nu ceva, ci prin conceptul ce stătea la baza sa – că mimetismul este cea mai înaltă formă de apreciere și chiar religie. Adică tu mă admiri pe mine atât de mult, încât încerci să devii eu. EU! Cam cum sunt cei care vorbesc și se îmbracă la fel ca Elvis, pentru un exemplu foarte concret.

În urma acelui exemplu, ce mi se pare foarte valabil, cei care imită și care încearcă să reproducă în cel mai mic detaliu îi ridică, de fapt, respectivului osanale, fiindcă ceva mai bun nu există pentru ei. Mai mult, când fac acest lucru preluând chiar și defectele originalului, atunci chiar că este ceva crâncen. Poate chiar fanatism.

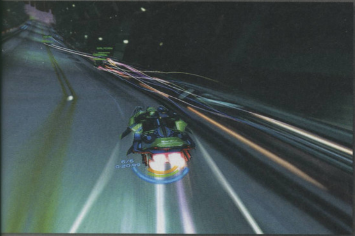




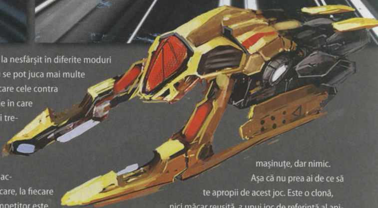


Wipeout?

Death Road este un exemplu perfect din lumea jocurilor pentru mimetism. Acum multă vreme, un joc nu-







mit WipeOut ieșea pentru PlayStation (1) și pentru PC (pe MS-DOS, dacă știți ce-i aia). Să fi fost prin 1995. Și a fost tare fain. Ca orice lucru foarte fain, imediat a fost copiat de cei care nu pot face ceva original, dar nu au mustrări de conștiință în a copia munca altora. Și așa au apărut o grămadă de clone.

Acum, în 2012, este momentul pentru cea de-a o mie și una clonă, care încearcă să ne păcălească să cumpărăm un produs nou, original și revoluționar pe piața jocurilor. Death Road (a se citi WipeOut 1001).

În Death Road, jucătorul este pus în cabina unei mașini care circulă pe o șosea anti-gravitațională și care concurează cot la cot cu alți șoferi în cursa pentru locul întâi. Dar cum, la fel ca în București, șoseaua este varianta urbană a unei jungle în care fiecare încearcă să omoare participanții la trafic, nici în Death Road nu te reține nimeni să faci ce poți ca să ajungi primul la următorul stop. De aceea, mașina ta vine doldora de arme de diferite feluri cu care vei trage după nefericitul ce a avut tupeul să te depășească sau în amărâtul cu Logan ce îți suflă în țeava de eșapament. Deși ai lansatoarele deja puse pe mașină, nu ai însă muniția necesară, dar, din loc în loc, cineva de sus are bunul simț să-ți arunce niște cutii pline cu muniție. Tot ce trebuie să faci este să te desprinzi de pe trasa ideală și să treci pe roșu peste o cutie pusă pe sensul opus de mers. Nimic mai ușor, știm deja să facem asta.

Problema vine în momentul în care îți dai seama că sunt doar opt trasee pe care alergi ca bezmeticul, care apoi sunt reciclate la nesfârșit în diferite moduri de joc. Pe fiecare traseu se pot juca mai multe tipuri de curse, printre care cele contra timp de unul singur, cele în care nu există nici o regulă și trebuie să ajungi primul la linia de finiș, cele în care concurezi cu restul poporului, dar nu ai acces la arme, sau cele în care, la fiecare 15 secunde, ultimul competitor este scos din cursă.

Death Road este și lungit artificial, prin câteva presupuse grade de dificultate. Pentru a debloca următorul grad de dificultate, trebuie să-l termini pe cel precedent. Totuși, aceste grade de dificultate nu aduc nici un fel de modificare AI-ului, ci doar deschid mașini din ce în ce mai puternice și mai rapide.

Poate ar fi fost interesant în cazul în care componenta de multiplayer ar fi fost cu adevărat funcțională. Dar nu joacă nimeni. Am încercat vreo trei zile – ce-i drept, nu cu prea multă vervă – să găsesc un joc, să văd cum se descurcă alături de alte mașinuțe, dar nimic.

Așa că nu prea ai de ce să te apropii de acest joc. Este o clonă, nici măcar reușită, a unui joc de referință al anilor '90, care nu prea are nimic din ceea ce îi trebuie unui joc cu mașini în zilele noastre.

■ **Koniec**





VERDICT LEVEL

+ ▶ Câteva minute de distracție

– ▶ Doar câteva minute de distracție

PE SCURT:

Nu merită să te dai peste cap pentru a face rost de el. Există alte jocuri mult mai bune. Foarte multe.

5

Gen Arcade auto **Producător** Active Zone Group S.A. **Distribuitor** Active Zone Group S.A. **Ofertant** GamersGate.com **Online** www.death-road.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** Core 2 Duo 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** Radeon 9800 Pro/GeForce GT 220

ALTERNATIVA WIPEOUT

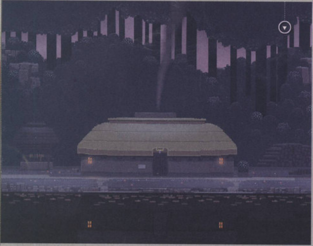
Orice alt joc cu mașini. Poate chiar WipeOut. A fost fain.

SUPERBROTHERS Sword & Sworcery EP

A se consuma cu delicatețe

GEN ACTION-ADVENTURE
PRODUCĂTOR CAPYBARA GAMES, SUPERBROTHERS
OFERTANT STORE.STEAMPOWERED.COM
ON-LINE SWORDANDSWORCERY.COM





Dacă sunteți tipul de jucător căruia îi place „să scoată untul", adâncindu-se în materia unui joc până când îl epuizează, mă tem că trebuie să consultați mișcările lunare și să calculați data cea mai avantajoasă ca să vă apucați de Sword&Sworcery. Da, dacă nu trișați sau nu vă folosiți de un subterfugiu (de altfel, extrem de poetic) strecurat de cei de la Superbrothers pentru cei mai puțin răbdători, unul dintre capitolele jocului ar trebui să vă ia aproape o lună pentru a-l completa. Iar asta nu din cauza dificultății sporite ori a unei obositoare perioade de grinding, ci pentru că jocul se sincronizează cu ciclul natural din realitate, astfel încât unele sarcini nu vor putea fi duse la îndeplinire decât în timpul lunii pline ori al unei alte faze lunare. Ciudat sau... nu chiar? Ăsta e Sword&Sworcery.

Înainte să mă corectați, grafia de mai sus – Sworcery – nu este greșită, e însuși termenul compozit pe care producătorul l-a ales pentru a da expresie demersului său. Care demers, bazându-te pe cele ce jocul îți explică, ar putea părea destul de complicat și alunecos, uneori obtuz, cu siguranță abstract, dar e, de fapt, foarte simplu. Avem de-a face cu o întoarcere în patria legendelor, o reașezare a spiritului modern pe baze mitopoetice (citat aproximativ). Practic, suntem puși în fața unei povești care ne îmbie să redescoperim fascinația arhetipală, curiozitatea aventuroasă și satisfacția simplă, dar rotundă, a după-amiezelor însorite din copilărie când se presupune că citeam sau ne erau citiți Alexandru Mitru, Petre Ispirescu și alții asemenea.

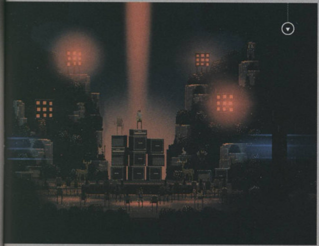
Toate elementele clasice ale basmului sunt prezente: conștiința că eroul e destinat să înfrunte și învin-

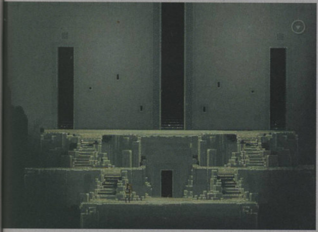














gă Răul, prietenii care ne ajută și sfătuiesc în drumul nostru, nedespărțitul companion, parcursul marcat de cele trei încercări, găsirea și unirea mai multor părți ale unui obiect magic indispensabil ș.a.m.d. Dacă ați studiat temeinic subiectul Harap-Alb la bacalaureat sau ați avut curiozitatea să vă interesați de teoretizările lui Vladimir Propp cu privire la structura comună a basmelor, vă veți găsi pe un teren mai mult decât familiar. Cele câteva variațiuni se datorează faptului că jocul insistă pe cartea abstractizării (cea mai aprigă luptă o vei da împotriva unor triunghiuri, de ex.) și nu sunt altceva decât niște picanterii bine-venite, jucătorul recunoscând imediat dimensiunea lor metaforică.

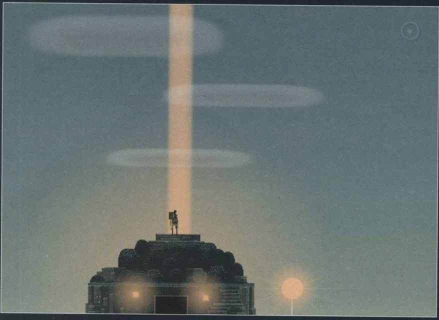
Iar pentru ca această întoarcere la origini să nu însemne automat și un refuz în bloc al modernității, ea se face într-un registru auto-ironic în care teatralitatea specifică operelor epice de proporții e constant subminată de expresii „de cartier" sau de o atitudine polemică. E luată în balon și demascată atât predictibilitatea basmelor, cât și banalitatea, deseori chiar stupizenia, obiectivelor care ți se trasează în mai toate jocurile. „Trebuie să salvezi lumea, tu esti alesul, of, Doamne", și parcă ghicești inflexiunile sarcastice și ochii care se dau peste cap.

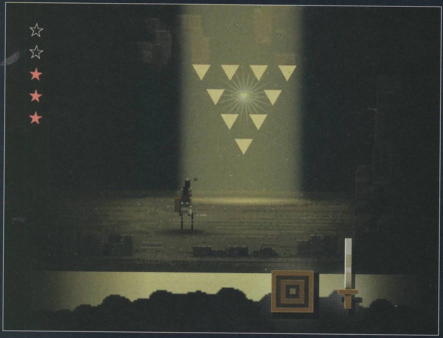
Una peste alta, scopul pare a fi acela de a sparge cel de-al patrulea zid cât mai des posibil pentru a împiedica o iluzionare completă. Întocmai ca o bunicuță care cunoaște bine valoarea și utilitatea poveștilor depănate, dar se teme ca plozii să nu amestece realitatea cu ficțiunea, așa că intervine anecdotic de câte ori are ocazia. Dar jocul te lasă să înțelegi că asta nu trebuie să-ți strice cheful, ci te invită să-l savurezi cu atât mai mult acum că știi că totul e contrafacere, artificiu artistic, punere în scenă pentru tine, în care actorul principal își permite, în scurtele pauze de machiaj, să-ți dea ghionturi amicale.

Mai mult, plăcerea de a împărtăși și altora experiențele tale, deci de a jubila colectiv, o altă funcție socială îndeplinită de mituri și legende în trecut, îți este zgândărită de câteva ori. Personal, deși îi înțeleg rolul în ansamblu, mi s-a părut inutilă postarea parcursului tău pe una dintre rețelele sociale atâta timp cât ordinea desfășurării evenimentelor nu poate fi decât una singură. În plus, n-am twitter. Știu, omorâți-mă cu pietre...









Pe lângă că încearcă să retrezească ceva din părticica mitică a sufletului fiecăruia, S&S își mai propune încă un țel mare și lat: să reprezinte pentru gamerii de azi alternativa pe care bucătăria slow-food o opune proliferării conceptului de fast-food. De exemplu, după ce ai dus la capăt câte un capitol, ghidul tău din joc îți recomandă să iei o pauză de destindere și să revii mai târziu. Sau, după cum am menționat în primul paragraf, unele puzzle-uri sunt gândite în așa fel încât să-l reconecteze pe jucător la molatecul, dar inexorabilul, mare curs al naturii.

Cu alte cuvinte, S&S ar trebui să fie receptat ca o delectare a simțurilor (iar aici partea tehnică realizată cu stil și skill își intră în rol), un popas de încredere pentru cel ce s-a uzat sufletește în Diablo și Battlefield, o oază pentru ariditate estetică, o ocazie de-a explora la pas, a asculta și crea muzică sau a vedea peisaje superbe. S&S predică un fel de odihnă vizuală, auditivă și, de ce nu, intelectuală, dar nu orice fel de odihnă, ci una activă, în care energii nebănuite ies la suprafață tocmai pentru că nu sunt asaltate, grăbite, supra-solicitate.

Puzzle-urile sunt destul de evidente, luptele ocazionale la fel de pasabile, deci accentul nu poate cădea decât pe poveste și pe atmosferă, aceasta pare a fi rețeta pe care jocul se bizuie și pe care trebuie s-o avem ferm în vedere dacă e să ne bucurăm de S&S. Gratificarea nu va fi obținută în mod uzual, fiindcă nu există mecanici de joc care să stimuleze competitivitatea sau care să-ți dea impresia că depui cine știe ce efort pentru a merge mai departe. De fapt, în ciuda sfatului producătorului, eu v-aș îndemna să consultați înainte sau pe parcursul „joacei" nota de pe site-ul oficial care dezvăluie sursele de inspirație și simbourile majore. Eu unul nu m-aș fi dus cu gândul la multe dintre ele (și sunt sigur că multora le-ar scăpa nu din ignoranță, ci pentru că pur și simplu nu te aștepți la o referință jungiană într-un joc), iar după ce-am devenit conștient de ele am apreciat mai din plin brodajul filozofic și mitologic.

Nu sunt prea multe de spus despre poveste: e suficient de scurtă cât să trebuiască s-o descoperiți singuri. Mă voi mărgini să vă semnalez că am fost foarte uimit să aflu, atunci când începusem să mă las fermecat (și ferecat) de joc, că protagonistul gata de luptă și sacrificiu e, de fapt, o protagonistă. Se vede treaba că nici





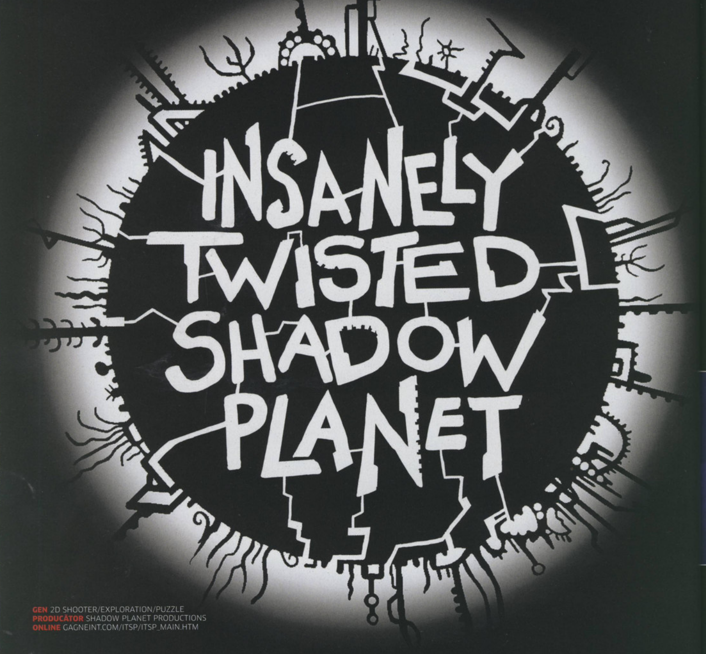
April Ryan, nici Kate Walker n-au reușit încă să zdruncine decisiv un sistem de gândire și relaționare falocentric. Deodată, ironia tonului cu care jocul ți se adresează a fost pe de o parte îmblânzită, iar pe de alta a devenit cu atât mai caustică. E un paradox interesant acesta al sexului slab ce se înhamă cu scepticism și totuși cu hotărâre și dârzenie tainice la ceea ce este, tradițional vorbind, o ispravă bărbătească. Iar pe final, când firul evenimentelor devine mai dramatic, condus parcă de o providență implacabilă, celui care a investit sufletește în joc poate i se va strânge inima un pic. Poate.

Pozele care însoțesc articolul sunt, cred, suficiente pentru a gira pentru calitatea graficii. Dacă la început mi s-a părut că remarc o influență cât se poate de evidentă a artei japoneze (mai ales în modelarea vegetației), m-a descumpănit să aflu adevărata localizare a faptelor de vitejie în munții Caucazului. Încetul cu încetul, insinuându-mă prin Mongolia, făcând o mică paranteză prin Turcia, speculând neîncetat, stilul grafic s-a apropiat și s-a identificat cu o eventuală artă a locului, prea puțin cunoscută de mine. E foarte posibil ca pe Apple-uri S&S să fie mai distractiv, toate rotirile, scuturările și alte giumbușlucuri necesare pentru a traduce acțiunile tale în joc fiind pe Pc preluate de o interfață point&click funcțională, dar banală. În apărarea ei, versiunea de Pc vine cu posibilitatea de-a admira minunatele coclauri cimmeriene la rezoluții faronice.

Dar ceea ce este cu adevărat inseparabil de mesajul și feeling-ul jocului este muzica. E compusă de Jim Guthrie, iar aparițiile lui în câteva dintre momentele cheie sunt una dintre cele mai bune recompense care se puteau imagina pentru avansarea în joc. Profit de ocazie ca să fac elogiul micului concert înjghebat de roboți în Machinarium, spunându-vă că momentele din S&S nu sunt la fel de geniale, dar rămân impregnate de un farmec aparte. De altfel, întregul joc stă sub semnul magic al muzicii și al capacității acesteia de a te predispune la visare, de a te introduce într-o realitate alternativă, ludico-mitică. E de ajuns să vă spun că cel mai pregnant simbol este un disc de vinil.

S&S face parte din suita jocurilor ce pun accentul pe altceva decât stricta competitivitate sau seaca avansare în nivel. Dacă poți suporta asta, jocul e pentru tine. Dacă nu, nu. E o experiență plăcută, liberă și uneori surprinzătoare – aici muți munții din loc sau dai cu luna de pământ, nu furibund, ci cu plăcerea unui adult ce-a (re)descoperit în sine ceva esențial care-l leagă de copilul de altădată. Nu ar fi rău să luăm cu toții o pauză de S&S. Iar voi vă puteți inclusiv tweet-ui atunci când vă strângeți în jurul focului din luminiș la o improvizație muzicală.

■ **Radu Sorop**



GEN 2D SHOOTER/EXPLORATION/PUZZLE
PRODUCĂTOR SHADOW PLANET PRODUCTIONS
ONLINE GAGNEINT.COM/ITSP/ITSP_MAIN.HTM

Geometry Wars + Metroid + Avatar = Love

Când vă prezentam, acum un an şi mai bine, în specialul New Noir, Insanely Twisted Shadow Planet, eram deja îndrăgostit... un Geometry Wars (adică un bullet hell multidirectional) cu grafica asta şi cu uneltele pe care le puteam desluşi acolo? Deci şi cu ceva elemente puzzle = vreau, vreau, vreau! Trei luni mai târziu a apărut, dar nu putea fi descărcat decât pe Xbox 360. Am înghiţit sec, i-am înjurat pe cei de la Microsoft, fără de care jocul, probabil, nu ar fi văzut lumina zilei sau nu aş fi auzit de el, dar nu contează, aşa le trebuie, şi mi-am văzut mai departe de drum. Am uitat complet de el până mai alaltăieri, când, frunzărind pe Steem, cu coada ochiului am identificat un printscreen... Cum? A apărut şi pe PC? Nu tu reclamă, nu tu un anunţ pe site-urile de specialitate, nimic! Şi se mai miră după aia că nu se vinde pe







această platformă. Ultimul Humble Bundle a strâns peste 5 milioane de dolari, deci, probabil, câte 500-700 de mii pentru fiecare producător... Mă rog! Mă opresc...

Apoi pornesc, la comanda unei farfurii, zburătoare, în recunoaștere pe o planetă – nebună, (ră)sucită și plină de (pen)umbre. Marea surpriză este că nu am decât un „radar" cu care pot scana diferitele forme de viață și atât. Jocul îmi pare acum a fi mai mult un fel de Metroid – se axează mai mult pe explorare decât pe pac-pac. Foarte bine, mi-am spus înaintând, cu grijă să nu mă ating cumva de ceva, printr-un tunel plin de bioluminiscențe și alte farfurii zburătoare care scanau și ele de zor. Asta până când m-am speriat și am izbit nava de un perete... „Oh!!!" În sfârșit un joc de gen în care nu pățești nimic dacă te atingi de mediul înconjurător și... ce sunet interesant, ca de cratiță izbită de pământ, și cum se extinde el în 5.1, foarte frumos, dar ia să mă frec de sporii ăștia... deci planeta e mai vie decât credeam. De fapt, planeta asta aduce foarte mult cu cea din Avatar pe timpul nopții. Chiar dacă extraterestră, există aici o naturalețe peste tot unde te uiți: de la formele plantelor și animalelor, prietenoase sau nu, până la sunete și grafică. Din nou, foarte frumos! E și normal să fie așa, pentru că jocul este făcut de Joe Olson, producător de efecte speciale, un veteran în industrie, și Michel Gagne, animator la Hollywood și desenator de benzi desenate.





Bineînțeles, primul artefact pe care îl găsesc, ajutat și de o hartă deșteaptă, este o armă, una amărâtă care mai mult scuipă decât trage, cu plasme, dar numai bună pentru a face câteva brațe ca de caracatiță să se retragă în lăcașele lor. Îmi fac loc printre ele în adâncurile planetei și din nou un zâmbet de explorator îmi înflorește pe față.

Jocul nu e nici pe departe ce credeam, dar e mult mai bun așa. Cineva pare că mă privește încontinuu din umbre. Sunt impresionat de mișcările și atacurile inamicilor. Atât de naturale chiar și în spațiile astea claustrofobe. La fel de aparent aleatorii ca zborul unor vrăbii, la fel de parșive ca mușcăturile unor câini. Următorul artefact pe care îl găsesc este un braț cu care pot căra bolovani sau spori, pot mișca platforme sau rupe bucăți din plante. Apoi, o freză, cu care pot fora în zonele cu pământ mai moale, dar pe care o pot folosi și ca armă, și ca scut. Scanner-ul se dovedește și el indispensabil, pentru că pot afla mai mereu dinainte de a mă apropia ce face fiecare element nou apărut. Upgrade! Și arma trage acum mai în forță. Boss!!! Îmi place jocul ăsta... îmi place, place, place!

■ ncv







Un pic de fun

SUPERMNC

SUPER MONDAY NIGHT COMBAT

GEN THIRD-PERSON SHOOTER **PRODUCĂTOR** UBER ENTERTAINMENT **DISTRIBUITOR** UBER ENTERTAINMENT **ON-LINE** UBERENT.COM **PLATFORME** PC X360 PS3

Tendința actuală a jocurilor pe calculator este de a curge încet, încet spre free 2 play. Sincer, nici nu știu ce să zic despre f2p. Parcă este un lucru bun, căci îl poți testa înainte să investești în el. Dar când deja îl ai, parcă îți vine greu să mai bagi bani în el, mai ales când nu îi prea ai. Și te frustrezi când vezi că lumea din jur evoluează ajutată de un buzunar fără fund. Iar apoi te uiți în magazinul online al jocului și îți dai seama că, dacă ar fi să cumperi ce ți-ar trebui pentru a fi on par cu restul lumii, ai ajunge să dai mai mulți bani decât pe cel mai scump joc al momentului. Dar ce nu faci pentru a fi în pas cu lumea… plătești, căci de…

Mai interesant însă este atunci când poți juca un asemenea joc f2p, care te satisface fără să bagi bani în el și care, mai ales, vine cu ceva nou. Un nou tip de joc, la care nu te așteptai.

La fel cum DOTA a apărut ca o briză de aer proaspăt, ivindu-se brusc dintr-un joc total diferit, așa vine și











Super Monday Night Combat și ne arată că, dacă stai să te gândești un pic la ce vrei, poți să scoți ceva tare fain.

Vorbeam un pic mai sus despre tendințele actuale. Vedem cu toții cum totul pare a se îndrepta spre shootere. Jocuri clasice ca UFO sau Syndicate au ajuns FPS-uri doar pentru că cei de la departamentul de marketing au realizat că așa vor aduce maximum de profit. Și se strică mult din calitatea produsului oferit. Dar sunt și jocuri în care tranziția de la un mod de joc izometric la unul 1st person sau 3rd person este o mișcare genială.

Jocul de față este un bun exemplu, este o tranziție de la un joc de tipul DOTA, care acum ceva vreme a primit numele de MOBA (multiplayer online battle arena), la un 3rd person shooter ce urmează cam aceleași reguli de joc. Tot ce trebuie să faci tu este să îți susții forțele de roboței fără minte ce înaintează spre baza adversă, curățând tot ce le stă în cale.



Shooter fără shooter?!

Cei care se așteaptă ca acest joc să fie un shooter clasic se înșală amarnic. Arată ca un shooter, doar că nu este unul. Da, ai un pușcoci în mână, ai un crosshair pe ecran, însă, folosindu-te doar de el, nu faci nici o treabă. Poți fi mega sensei la cantăr, aici o să fii un mic pix cu o țeavă de cornete.

Adevăratul potențial al unui personaj ales de tine



în acest joc nu stă în pușcoci, ci în abilitățile pe care le are, diferite complet pentru fiecare dintre cele cinci tipuri de personaje prezente în joc. La fel ca într-un joc MOBA clasic, atacul default, în cazul nostru pușca din dotare, este doar de umplutură, așa că, pentru cei care caută o alternativă pentru Call of Duty sau pentru Team Fortress… surpriză!

Această mișcare poate fi un pic descurajantă pentru fanii de shootere, dar sunt convins că doar pe moment. După ce vor descoperi fiecare dintre cele trei abilități și modul în care ele devin din ce în ce mai puternice pe măsură ce înaintează în nivel, vor porni cu veselie la vânătoare de eroi adverși.

Nu am găsit un erou de care să pot spune că nu îmi place. Toți sunt atât de diferiți, încât poți afirma că unul este mai fain ca celălalt, pentru că, până îți dai seama ce face, cu adevărat, fiecare dintre ei, o să treacă o vreme.

Learning curve-ul jocului este destul de ridicat. Îți ia ceva timp până te obișnuiești cu arenele și cu fiecare erou în parte. Sentimentul de 3rd person shooter este foarte puternic și te face să privești cu aceiași ochi fiecare erou advers în parte, deși nici nu poți face o greșeală mai mare. Fiecare dintre ei are punctele forte sau slabe și, până te prinzi care-i care, vei avea mari surprize când dai nas în nas cu ei.

Tot ce pot să spun este să îi dai o șansă și să nu te frustrezi când, deși vezi că tragi numai la cap, nu moare nimeni, iar apoi tu mori ca o găină într-un cinematic apărut de nicăieri.

Este mult de scris despre acest joc, dar cel mai bine e să îl încercați de unii singuri și să vedeți ce înseamnă un shooter multiplayer în care arma nu contează.

■ **Koniec**





Paladog

www.kongregate.com/games/fazecat/paladog

Parcă luna trecută mă plângeam că nu sunt suficiente clone după jocurile făcute de PopCap, nu? Bineînțeles că nici o săptămână mai târziu m-am liniștit. Paladog este un fel de Plants vs. Zombie pe o singură linie în care plantele sunt înlocuite cu animale. Stupid, ați spune (mai ales că e pe o singură linie), dar, dați-i o șansă (mai ales dacă vă place PvZ) și barba vă va crește în fața monitorului. Ca un plus, aici poți avansa în teren și participa la luptă, pentru că tu, ca erou paladin, te poți plasa în spatele unităților pentru a le îmbunătăți cu aura ta, viteza de atac, rezistențele, rata de regenerare și așa mai departe. Dropul vine în formă de sceptre, fiecare cu puterea lor (pot fi luate în luptă maximum 3 deodată), bilă de foc, fulgere, viață, paralizie și așa mai departe. Dogu' crește în nivel și te îmbie la fiecare pas cu abilități din ce în ce mai interesante. Unitățile se pot upgrada. Obiectele pot fi făcute și ele mai puternice. Și o să ai nevoie de toate, și încă, pentru a o scoate la capăt.

Enigmata: Stellar War

www.kongregate.com/games/kidgamez/enigmata-stellar-war



Credeam că am văzut și jucat toate tipurile de tower defence posibile, credeam că mi-a ajuns, că mi s-a acrit, că nimic nu mă mai poate surprinde. Minciuni! Enigmata mi-a dovedit că poți inova cu orice rețetă la nesfârșit, oricât de simplă ar fi. Ba mai mult, poți chiar îmbunătăți gustul. E:SW este un Homeworld in 2D. Afirmație care ar trebui să fie suficientă pentru ca mulți dintre voi să-l încerce. Te deplasezi cu nava mamă în apropierea altor baze interstelare, apoi încerci să faci față flotei din acea zonă. Ai un număr (upgradabil, logic) maxim de unități pe care le poți susține. Unități pe care le plasezi cu cap și le muți oricând în funcție de nevoie. Navele inamice îți dau târcoale, te atacă în front sau câinește, au scuturi etc. Așa că trebuie să fii atent la plasament, la ce tip de tunuri folosești, ce îmbunătățiri sunt mai valoroase, când e bine să schimbi strategia și așa mai departe. Apoi sari în următoarea zonă și înnebunești. Navele se păstrează de la o zonă la alta și mai și cresc în nivel. Așa că o iei de la început și te bucuri ca un nebun gândindu-te la ce flotă o să ai la sfârșit.

Kamikaze Pigs

www.kongregate.com/games/MostroGames/kamikaze-pigs



Lăsați-mă să vă explic ce se întâmplă în imaginea alăturată. După ce am plasat inteligent o bombă undeva în partea stânga-sus, a ecranului, elicopterele au început să cadă, rotoarele au zburat și au atins avioanele, care s-au prăbușit peste tancuri, care au început să tragă, în timp ce explodau, în infanteriști, care, nervoși, au început să arunce, înainte de a-și da ultima suflare, grenade, grenade care au aprins rachetele sol-aer, care au doborât la rândul lor restul de avioane de pe cer, în acest fel eliberând toată zona. Pilotul unui avion s-a catapultat însă și a scăpat, pentru că nu mai era nimic pe front care să-l omoare. Am luat cu o stea mai puțin din cauza asta. Dar nu-i nimic, o să debifez upgrade-ul de catapultare data următoare. KP este un delir vizual. Un fel de Coana Mița biciclista cu porci kamikaze. Un fel de Peegle genial, la fel de greu și inteligent, în care de obicei nu poți arunca decât o bombă (bilă) și spera ca înlănțuirea de prostie să omoare toți porcii. Ce mai vreți mai mult?



Cannonbolt Pinball: Ghostfreak's Revenge

www.cartoonnetwork.com/games/ben10/cannonboltpinball/index.html

Mai ieri mi-am adus aminte de pinball-ul din Windows XP. Băi cât de bun era, complex și inteligent. Cât mai rupeam recordurile pe vremuri la muncă și-i enervam pe colegii care încă nu știau ce sunt alea misiuni. Ridic startul și scriu „pinball"... nimic! Știam de mult că nu mai e în 7, dar din respect l-am mai căutat o dată. Dar nu e panică, îmi spun, la cum au ajuns jocurile web, sigur găsesc altul cât zic pește. Pește o dată, pește de două ori. Pește de 1000 de ori. Incredibil, dar e foarte greu să găsești un pinball bun pe interneți. Nu mai spun unul cu fizica celui din XP (oare cum se numea?) sau cu frumusețea lui grafică. Cel mai interesant pe care l-am găsit a fost acesta, pe site-ul Cartoon Network(?!), care se prezintă mai bine decât 95% din site-urile cu joculețe de pe net. De când au început să dubleze vocile, am și uitat că mai există postul ăsta. Se mai uită copiii la CN? Mai sunt serii la fel de inteligente ca Dexter, Powerpuff și restul? Trebuie să aflu. Opa... și cu receiver-ul pe care îl am acum pot să schimb vocile dublate cu cele originale. Genial! (Desenele nu prea.)

■ ncv

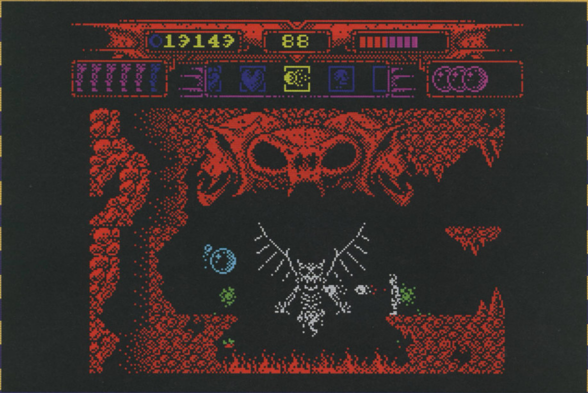

ROCK FM
TUBORG SOUND
SIBIU
6-12 AUGUST 2012
DIE TOTEN HOSEN
MY DYING BRIDE
EDGUY
DEATHSTARS
EPICA
DELAIN
POETS OF THE FALL
TRAIL OF TEARS
ARt mania FESTIVAL TRANSYLVANIA SIBIU 2012
MOTOR HARLEY-DAVIDSON CYCLES
Harley-Davidson București
MUZEUL NATIONAL BRUKENTHAL
ibis HOTEL
GQ
DILEMA
Deutsche Zeitung
METALHEAD
AutoExpert
LEVEL
CHIP
motorXpert
Tribuna
adevărul
PLAYBOY
DECAT O REVISTA
METALFAN
URBAN
iConcert
VICE
VIP
WWW.ARTMANIAFESTIVAL.RO FACEBOOK.COM/ARTMANIA.FESTIVAL
BILETE: CARTURESTI, DIVERTA, GERMANOS ONLINE: EVENTIM.RO, MYTICKET.RO, SHOP.ARTMANIA.RO



Program: MYTH

Îti spune ceva System 3 Software? Dacă, dintr-un motiv sau altul, te-ai gândit la Constructor, mai ai șanse. Last Ninja? Așa mai merge, meriti o bere, sigur ai vârsta legală. System 3 Software e compania care ne-a oferit trilogia Last Ninja, trei jocuri pe care mai mult ca sigur că le-ai butonat în draci dacă ti-ai început „cariera" de gamer pe Commodore 64. Cei cu Spectrum au primit doar Last Ninja 2, singurul joc din serie publicat pentru această platformă. Eu fac parte din a doua categorie. Fiindcă n-am apucat să mă scald în gloria magnificului C64, a trebuit să mă multumesc doar cu Penultimul Ninja. Adică doiul. Care, între noi fie vorba, nu pot spune că m-a lăsat gură cască. Grafica m-a impresionat, dar tin minte că l-am abandonat destul de rapid, fiindcă am întâmpinat ceva probleme cu controlul din tastatură, iar când un vecin mi-a împrumutat un stick, aveam alte priorități. Probabil eram prea mic să-l apreciez la adevărata lui valoare. Promit că o să reiau seria pe un emulator de C64 și, dacă voi avea vreo revelatie, veti fi primii care vor afla. Până atunci, pot recomanda doar muzikia versiunilor de C64 (Ben Daglish, Matt Grey și Reyn Ouwehand). Între timp, vreau să vă povestesc putin despre un alt joc System 3 Software, mai putin cunoscut (deși ocupă locul 12 în Readers' Top 100 Games of All Time realizat de revista Your Sinclair), Myth: History in the Making. Lansat la finalul anilor '80 (mai exact în 1989, la un an după Last Ninja 3) pentru Commodore 64, Spectrum, Amiga și Amstrad CPC, Myth: History in the Making este o mândrete de platformer 2D cu un ușor iz de adventure în stilul lui Dizzy și multă, multă actiune. Tu ești un tânăr obișnuit, cu o pasiune arzătoare, vecină cu obsesia, pentru mitologie. El este Dameron, un șefut malefic ceresc, cu o pasiune arzătoare, și ea vecină cu obsesia, pentru nelegiuiri de proporții zeiești. Ei sunt o șleahtă de zei tinuti sub papuc, obligati să-și administreze părticica de mitologie/istorie după regulile suspecte impuse de tartorul Dameron. Combinația perfectă.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Activitățile tale extracurriculare, adică studiul intens al miturilor și credința nestrămutată în supranatural, atrag atenția unui grup de administratori cerești hotărâți să pună ordine în haosul creat de tiranicul Dameron. Într-un final, după lungi și istovitoare teste de competentă profesională și interviuri cu titanul de la HR, se dovedește că ești candidatul perfect pentru a pune capăt tiraniei dameroniene și pentru a readuce istoria/mitologia pe făgașul ei normal. Aventurile tale încep în Iad, un nivel măricel și sinistru, cu foc, pucioasă, scheleti și mult, mult, roșu, și continuă în Grecia Antică (aproximativ 400 de ani înaintea erei noastre), unde o vei ucide pe Meduza și vei înfrunta o hidră cât jumătate de ecran. Vei fi teleportat pe un drakkar viking, vei avea parte de o mică aventură în Anglia medievală și de o încăierare pe cinste cu magnificul Thor, iar aproape de final vei fi hăituit de mumii într-o piramidă egipteană. După cum spuneam mai sus, jocul include câteva elemente de adventure și o serie de puzzle-uri interesante. De exemplu, puteti experimenta pe pielea voastră ce se întâmplă când un vizitator al Iadului aruncă teste de scheleti în lacul de foc, unde este interzis înotatul. Magnific. Călătoria se încheie cu un showdown apocaliptic cu însuși Dameron, o huidumă verde și urâtă (în sensul bun, hehe!) ca moartea. Și dacă tot am adus vorba de aspectul exterior, Myth arată fenomenal pentru un joc de Spectrum, iar animatiile sunt fantastice. Ca fapt divers, jocul a fost dezvoltat pe PC folosind un compilator cross-platform. Dacă doriti mai multe detalii tehnice, căutati-le în numărul 92 (noiembrie 1989) al revistei Sinclair User, unde veti găsi un articol excelent scris de unul dintre programatorii care-au lucrat la joc, Adrian Cale. Deși nu mă pricep foarte bine la programare, întotdeauna m-au fascinat poveștile programatorilor anilor '80 (acei oameni geniali și ușor autiști) despre diversele șmecherii la care au apelat pentru a înghesui cât mai multe în doar câțiva kilobytes de memorie.

0 OK, 0:1

DUNGEONS & DRAGONS®



Aventuri în Underdark

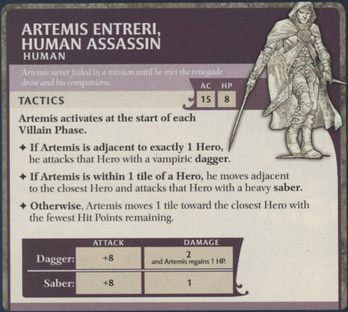
THE LEGEND of DRIZZT BOARD GAME



Andrei (pe care voi îl cunoaşteţi drept Caleb) ne-a părăsit luna trecută, iar preavizul stimabilului Mihai Călin (nu cel de la Roata Norocului, ci al nostru Koniec) începe să dea semne că s-ar termina. Dacă eram într-un film american, acum ar fi fost momentul propice să închid laptopul şi să pornesc alături de foştii mei colegi într-o călătorie iniţiatică, la capătul căreia ne-ar fi aşteptat maturitatea, o lecţie importantă despre adevărata prietenie şi ceaunul unui clan endogam de canibali daci din inima munţilor Ţibleş (Koniec, care e mai frumuşel de felul lui, probabil ar fi evitat ceaunul). Slavă Domnului că ne aflăm într-o coproducţie româno-buzoiană cu buget redus, lansată doar pe VHS, şi n-avem nevoie de cine ştie ce efecte speciale şi/sau o clasificare 17+. O ciorbă (decât o ciorbă, pardon), ca să respectăm tradiţia filmului românesc, şi o mini-aventură 100% sigură, clasificată 7+ de către comisia de cenzură a aventurilor epice mici şi mijlocii, vor marca trecerea noastră în lumea adultă. Ciorba de la Ceasu' Rău, aventura de la Wizards of the Coast, două companii respectabile, cu decenii de tradiţie şi experienţă în domeniul ciorbei, respectiv al aventurilor.

Dungeons & Dragons Adventure System

Paul Policarp, şi el un fost coleg spiritual pasionat de boardgames, a prezentat într-un număr anterior Castle Ravenloft, primul dintr-o serie de trei jocuri „de masă"(şi pentru mase) lan-





sate în ultimii trei ani de Wizards of the Coast. Celelalte două sunt Wrath of Ashardalon și Legend of Drizzt. Inițial l-am înjurat puțin pe sărmanul Paul, deoarece Ravenloft este un setting exact pe gustul meu (mmmm… gothic horror) și mă mâncau degetele să arunc cu zarul în vreo patru strigoi ectoplastici, iar mai apoi să mă umflu în pene în paginile revistei. Paule, îți urez să-l extragi pe Cthulhu la următorul Arkham Horror! Fiindcă sunt un admirator tăcut al drow-ului Drizzt Do'Urden (creația autorului R.A. Salvatore), mi-a mai trecut puțin supărarea când, aflat în căutarea unui boardgame pe care să-l pot juca mai des cu amicii, m-am împiedicat de Legend of Drizzt, al treilea boardgame din seria Dungeons & Dragons Adventure System.

Pentru cei care au ratat review-ul din ianuarie 2012, scris de amicul Policarp – review pe care vă îndemn să-l citiți, căci eu nu voi intra în detalii despre reguli –, Legend of Drizzt este un dungeon crawler cooperativ „de carton" foarte, foarte distilat. Cvadruplu rafinat aș putea spune. Ceea ce înseamnă că este un boardgame care îți poate potoli rapid, chiar dacă nu 100%, setea de dungeon crawling ICL (In Cardboard Life). Alături de un grup sau chiar de unul singur, căci, spre deosebire de alte crawlere clasice (sau de rpg-urile pen and paper), nu aveți nevoie de un Dungeon Master care să regizeze acțiunea. Pentru falimiarizare, în broșura cu scenarii este introdusă o aventură solo, și anume evadarea lui Drizzt din Underdark. Am parcurs-o de două ori înainte să-l cooptez pe Koniec la o plimbare în subteran și, obișnuit cu flowchart-urile întortocheate ale lui Arkham Horror sau cu regulile complicate și „ușor" ambigue ale lui Descent: Journeys in the Dark, am rămas surprins de cât de lin a curs totul. Fără să exagerez, cred că după vreo două sau trei sesiuni, nici nu veți mai avea nevoie de cărțulia cu reguli. Setup-ul durează foarte puțin (aici nu sunt de acord cu Paul, care susține că setup-ul durează prea mult în comparație cu durata de joc – mie, de exemplu, nu mi-a luat mai mult de 5-10 minute, și nu sunt un individ foarte organizat), iar o partidă se poate termina lejer într-o oră, hai, o oră și jumătate, dacă nu vă uitați la True Grit în timp ce vă jucați, cum a făcut Koniec, un suflet chinuit, prins între dragostea pentru cinematografie și datoria față de aproapele său care urma să scrie articolul.

N-ar strica, desigur, să aveți o idee cât de vagă despre Dungeons & Dragons sau să fi citit măcar trei din cele șaisprezece cărți incluse în colecția Legend of Drizzt, dar sunt de părere că se poate foarte bine și fără. N-am pomenit degeaba despre cărțile lui Salvatore, căci cele treisprezece scenarii introduse în Legend of Drizzt reconstituie (în lipsa unui termen mai bun) momentele de glorie ale grupului format din Drizzt, Cattie-Brie, halfling-ul Regis, barbarul Wulfgar și dwarf-ul Bruenor. Nu lipsesc nici „băieții răi", asasinul Artemis Entreri, mercenarul drow Jarlaxle Baenre și un dwarf (Athrogate) pe care nu-mi amintesc să-l fi întâlnit în cărțile lui Salvatore, probabil apare în ultimele (dacă vreunul dintre voi își aduce aminte, îl rog să-mi împrospăteze memoria cu un mail).

Eroii din Legend of Drizzt par mult mai dibaci decât omologii lor din Wrath of Ashardalon și Castle Ravenloft. Asta nu înseamnă că aventurile vor fi o plimbărică printr-un parc infestat cu inorogi lobotomizați, cum am crezut eu. Dacă ascultați de producători, care vă sfătuiesc să folosiți doar deck-ul de bază (o sută de cărți, am impresia), șansele să terminați cu succes un scenariu sunt aproape de 100%. Eu și Koniec am câștigat fără prea mari bătăi de cap patru scenarii consecutiv. Dar lucrurile s-au schimbat când am introdus, la rugămintea lui Koniec, deck-ul avansat (100 de cărți care conțin encounter-uri mai sataniste, capcane și alte blestemății care îngreunează viața eroilor fantasy). Atunci am cunoscut înfrângerea. Căci zeii întunecați și neadormiți ai șansei au mânărit pachetul de Encounters astfel încât să ne „pice" două capcane crâncene în doar două ture, iar doi zeuți mai mici și mai glumeți de felul lor au „aranjat" pachețelul cu monștri și ne-am trezit cu un troll în a







doua tură. Nu ne-a picat bine, să știți. Dar, cu puțină răbdare, atenție și strategie, veți izbândi. Spre deosebire de Arkham Horror (un alt favorit al meu, unde e o plăcere să pierzi), sunt foarte rare ocaziile în care primești mai mult decât poți duce. Sau am avut noi extrem de mult noroc. Totul e să lucrați împreună, căci Legend of Drizzt este, în esență, un joc cooperativ (cu excepția a două scenarii competitive, introduse în premieră). Eroii au multe abilități „de suport", iar „viețile" (reprezentate în joc de Healing Surges) sunt la comun. De obicei, începeți o aventură cu două Healing Surges, iar când un erou cade lat, sunteți nevoiți să renunțați la un cartonaș dătător de viață. Când ați rămas fără Healing Surges, moartea, fie și a unui singur erou, înseamnă automat înfrângerea. Scenariile competitive mi s-au părut și ele foarte interesante. Cei care-au citit trilogia Icewind Dale își vor aduce aminte de episodul în care Artemis Entreri s-a infiltrat în grupul lui Drizzt metamorfozându-se în halfling-ul Regis. Ei bine, într-unul dintre cele două scenarii competitive, unul dintre jucători este, de fapt, Artemis Entreri. Fiindcă nu se știe pe cine va pica măgăreața, e de la sine înțeles că jocul se va desfășura într-o atmosferă de paranoia până în momentul în care „trădătorul" este dezvăluit și toată lumea se va întoarce împotriva lui. Fun, fun, fun.

Plastic și carton

Sunt un individ de modă veche (unii m-ar numi dușman al naturii) și îmi lipsesc soldățeii de plastic și vremurile de veselă amintire, când jocurile de PC se lăfăiau în cutii mari de carton, cu manuale cât un bestseller New York Times (nici prea gros, nici prea subțire), cu hărți numai bune de înrămat și alte briz-briz-uri pe care le pierdeam în primele trei săptămâni. Așadar, e de la sine înțeles de ce boardgaming-ul devine din ce în ce mai apetisant pentru micul colecționar (unii l-ar numi hoarder, dar încă nu e momentul să recunosc) din mine. Altul e feeling-ul când cele două milioane și jumătate strânse cu sudoarea frunții (sau a degetelor, în cazul meu) îți „summonează" la ușă un curier cu un pachet de două kile, burdușit cu plastic și carton. Dacă ar fi să aleg dintre un download de 35 de giga și un pachet de 35 de kilograme, aș alege pachetul fără să mă gândesc deloc. Legend of Drizzt îi dă hoarder-ului ce-i al hoarder-ului, și vom începe cu plasticul. Veți primi patruzeci de figurine. Miniaturile sunt destul de detaliate și, dacă aveți răbdare să le pictați, le veți îmbunătăți look-ul considerabil. Iar dacă mai încingeți din când în când câte un pen&paper D&D, le puteți folosi pentru a vă înfrumuseța campania. Și nu vă împiedică nimeni să le utilizați, pentru diversitate, și în celelalte două boardgames, Wrath of Ashardalon și Castle Ravenloft. Ca de obicei, se întâmplă peste tot, în „colecția" de miniaturi s-ar putea să se strecoare câteva figurine ușor deformate, dar le puteți rezolva rapid cu puțină apă clocotită. Defecte de fabricație n-am remarcat. Trecem la carton. Token-urile și „dalele" (din nou vă trimit la articolul lui Policarp) – sau „tiles" pre limba englezului, adică piesele din care veți construi dungeon-ul (reamintesc că tabla de joc este „construită" din module de 5x5 extrase aleatoriu) – sunt solide, frumos pictate și par a ține la „tăvăleală" (trebuie amestecate la începutul fiecărui joc). Veți mai primi și vreo două sute de cărți (63.5 x 88 milimetri, pentru cine vrea să le „îmbrace") care conțin abilitățile și tacticile monștrilor, encounter-uri, abilitățile eroilor și comori. Și un zar. Da, un singur zar cu douăzeci de fețe, obținut prin distilarea atentă a miliardelor de zaruri cu douăzeci de fețe aruncate din 1979 până astăzi. Și atât. Acum voi părăsi planul material pentru o ultimă recomandare. Cu reguli foarte simple și, cu mici excepții de obicei rezolvate în FAQ sau pe forumurile boardgamegeek, extrem de clare, Legend of Drizzt (sau oricare dintre cele trei jocuri D&D Adventure System) este recomandarea perfectă pentru oamenii foarte ocupați sau pentru un grup proaspăt intrat în lumea boardgaming-ului. Nu l-aș recomanda în mod special oamenilor cu un grup solid și foarte mult timp liber la dispoziție, pentru ei există Descent: Journeys in the Dark, acel boardgame monstru care vă poate mânca o zi întreagă și trei sferturi din mobilă. Visul meu era să joc Descent cel puțin o dată pe săptămână, dar a trebuit să renunț la el din motive de timp, spațiu și oameni. Cine avea timp n-avea spațiu, cine avea spațiu n-avea timp, iar când spațiul și timpul cădeau de acord, alcoolul sau familia ne dezbinau. În schimb, dacă vă ard degetele și tânjiți după niscaiva dungeon crawling tradițional, dar n-aveți timp și masă pentru titanii genului, Legend of Drizzt e exact ce vă trebuie, mai ales că Wizards of the Coast au îmbunătățit formula pornită de Castle Ravenloft.

P.S: Fiindcă Andrei nu e disponibil momentan (doar el are voie să-mi fotografieze jocurile, în altcineva nu am încredere că le va face dreptate), am fost nevoit să apelez la câteva imagini de pe site-ul boardgamegeek.com. Mi scusi!

■ **cioLAN**



Pentru ca tu să obţii FOTOGRAFII SPECTACULOASE îţi oferim 100 de PAGINI cu şi despre fotografie!



Ediția lunii iunie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă împreună cu cartea „FOTOGRAFIA DIGITALĂ PE ÎNȚELESUL TUTUROR", la prețul de 24,98 lei, în toate chioșcurile de difuzare a presei, precum și în magazinele DOMO și F64 și online, pe www.chip.ro/librarie, www.domo.ro și www.f64.ro

Libraria CHIP ONLINE .ro

Cartea poate fi comandată și online pe **www.chip.ro/librarie** sau poate fi achiziționată din magazine, librării sau online:

DOMO · cărturești · eMAG · F64 · LIBRIS · elefant.ro · Librărie.net · OKIAN



Mad Catz Wireless Force Feedback Wheel

Votează cu portofelul!... Pe cine?

După cum spuneam în numărul trecut al revistei noastre, în articolul dedicat Forza Motorsport 4, simulatoarele auto pentru console nu sînt foarte multe: pentru PlayStation 3 avem seria Gran Turismo, iar pentru Xbox 360 avem Race Pro și seria Forza. De aici vine și întrebarea: este într-adevăr nevoie de un volan cu force feedback destinat consolelor? Primii care au răspuns au fost producătorii de astfel de dispozitive, care au zis „da" atît în cazul Playstation 3, cît și pentru Xbox 360.

Așa se face că, imediat după lansarea consolei de la Sony, Logitech a venit cu două modele de volane compatibile cu aceasta – Driving Force Pro și G25, îmbunătățite în mare măsură prin apariția ulterioară a modelelor disponibile astăzi pe piață, adică Driving Force GT și G27. Și Fanatec a lansat volane compatibile PS3, dar firma cu pricina este de remarcat pentru faptul că are modele care funcționează atît pe PC, cît și pe cele două console principale, adică și pe Xbox 360. Thrustmaster are și ea în ofertă volane pentru PlayStation 3 și PC – inclusiv modelul lor amiral T500 RS –, dar și un model destinat consolei Xbox 360 și PC-ului, anume Ferrari 458.

Problema este că Fanatec nu au distribuitor in România, iar Thrustmaster Ferrari 458 nu are force feedback (și nici măcar vibrație, dacă tot am adus vorba). Probabil vă mai amintiți, despre volane cu force feedback pentru console era vorba la începutul acestui articol... Ceea ce, dacă vrem neapărat un volan cu această dotare destinat consolei Xbox 360, ne aduce la Microsoft. Care firmă a lansat primul astfel de model cu ani buni în urmă, prin 2006, sub numele Xbox 360 Wireless Racing Wheel. Care volan nu mai este în producție.

Așa se face că, în momentul în care am văzut că Mad Catz are distribuitor la noi în țară, am sărit în sus de bucurie. De ce? Deoarece Mad Catz Wireless Force Feedback Wheel este un volan pentru Xbox 360. Și da, perspicacitatea voastră este uimitoare, acest model este dotat cu force feedback. După ce am terminat de țopăit prin casă de bucurie că am găsit un volan cu care să testez Forza Motorsport 4 așa cum trebuie (dacă vă mai amintiți problema mea expusă în articolul din numărul trecut), am pus mîna pe telefon și am sunat la pc-coolers.ro pentru a le cere un exemplar în scopul testării. A doua zi volanul era la mine pe masă, mulțumesc pc-coolers.ro, încă o dată!

Rînduri în afara cutiei

Cînd am deschis cutia în care este împachetat produsul, adică volanul Mad Catz Wireless Force Feedback Wheel, hai să-i spunem pe scurt Mad Catz WFFW (simetria literelor acestei abrevieri este, oricum, epică, sună ca un campionat de ciocnit boașe la un trib de teutoni), unde rămăsesem?... Bun, deci, producătorii își împachetează foarte isteț marfa în cutii, în așa fel încît să minimizeze atît costurile ambalării și transportului, cît și posibilele stricăciuni. Problema mea ca recenzor al acestor produse este aceea că la terminarea testării trebuie să le trimit înapoi, ceea ce înseamnă că sînt nevoit să le și împachetez la loc, așa cum au fost inițial, pentru că aceea este, de cele mai multe ori, singura „configurație" în care cutia se poate închide fără aportul devastator al unei prese hidraulice și al unor benzi adezive heavy duty, adi-



Sistemul de prindere al volanului Mad Catz WFFW este simplu şi foarte solid.



Mad Catz WFFW este livrat cu două sprijinitori pentru a putea fi aşezat în poală. Dacă intenţionaţi să-l folosiţi cu force feedback-ul peste 40% ca putere, nu vă recomand această soluţie.

că din acelea cu care se peticesc caroseriile buşite ale maşinilor de curse în timpul competiţiilor.

Frate, cînd am deschis cutia volanului Mad Catz WFFW, m-am luat cu mîinile de cap... Produsul are mai multe componente, de forme geometrice aparte, pe care trebuie să le asamblezi cu mînuţele tale, ceea ce a făcut ca aşezarea acestora, pentru economia de spaţiu de care vorbeam, să necesite un elucubrant balet al minţilor celor care s-au ocupat de acest aspect. De altfel, cred că există chiar o profesiune distinctă ce se ocupă cu asemenea aranjări optime ale produselor în cutii, iar oamenii care o aleg, zic eu, se află în permanenţă la limita neclară dintre geniu, manie şi fetiş (precum fericiţii locuitori ai unei localităţi amplasate la graniţa comună a trei ţări vecine şi prietene).

Dificultăţile nu apar neapărat în momentul în care vrei să scoţi componentele produsului din cutie – deşi există şi astfel de situaţii, ce te aduc la marginea disperării, neuropatologiei şi deprimării cu episoade obsesiv-compulsive, decompensate (precum pe unii din nefericiţii locuitori ai unei localităţi din plin centrul României). Problema se manifestă cu adevărat acut atunci cînd, precum spuneam, trebuie să le şi pui la loc EXACT aşa cum erau – deoarece aceasta este singura cale de a mai putea închide cutia la sfîrşitul acestei operaţiuni delicate.

Iar stresul devine şi mai mare în situaţia în care, precum în cazul de faţă, produsul este unul foarte scump, iar cel care mi l-a trimis mă roagă să am grijă, să îl menajez, să nu prea las urme pe el, pentru că, firesc, doreşte să îl vîndă. BTW, nu este imposibil ca vreunul dintre voi să fi cumpărat ceva testat în prealabil de mine – vreţi să las un mic semn secret pe fiecare produs care-mi trece prin mînă, aşa, ca un simbol ocult al frăţiei dintre noi: tu, cititor, şi eu, autor? Încrustarea elaborată a unei scene din viaţa Sfîntului Toma Necredinciosul ar fi potrivită?

Recunosc, Iisus e copiat de mine din da Vinci, iar Matei, funcţionarul de la Taxe şi Impozite, îmi iese întotdeauna cu o faţă de penal nedovedit, dar măcar Ioan este dulcicol de feminin în viziunea mea (da, furată după da Vinci, recunosc!)... Dar, tocmai aceste aspecte ar individualiza Semnul dintre tine şi mine, cititorule. Nici nu trebuie o lupă sau ceva special – bagi deştiul undeva, într-un loc mai întunecat al produsului, ferit vederii directe, şi poţi spune imediat, de la prima pipăire: „Mda, Iisus e ca în Cină, al dracului Matei ăsta, Ioan, băi, ăsta e... bucăţică ruptă din Cina lui da Vinci... e clar furtişag nesimţit după Leonardo făcut cu dălţiţa de... da, e un Ghinea! Certific: produsul acesta a fost pe masa de teste a lui Marius!".

Revenind la volanul Mad Catz WFFW – felul în care componentele acestuia au fost aşezate în cutie este o culme a geniului profesiei de ergonomist al împachetării. Ca urmare, deşi la prima desfacere m-am chiombit cu intensitate la conţinutul cutiei Mad Catz WFFW, vreme de un sfert de oră, încercînd să memorez configuraţia seducător de alambicată a intestinelor acesteia, mă dau bătut: nu mai ţin minte acum, nimic. De aceea, trăiesc permanent cu groaza infatigabilă a momentului adevărului suprem al împachetării la loc a produsului. Clipă de clipă, neputincios în faţa propriilor limite umane, mă clatin sub povara cuvintelor distribuitorului, şoptite cu glas uşor pierit, la telefon: „... dar, te rog, ai grijă cu produsul...".

Dacă pînă acum am reuşit să înşel judecata necruţătoare a Zeului Împachetării Volanelor, Boxelor, Căştilor şi Mauşilor (fiu bun al lui Anubis, supervizorul suprem al mumificării la egipteni), de data aceasta soarta mi-a trimis o provocare pe care numai un mare ergonometru ar putea-o dovedi. Veţi afla că am fugit peste hotare, sub un nume de împrumut cu dobîndă atrăgător de mică şi DAE fabulos de mare.

Covrigul cu cauciuc

Să vorbim întîi despre volan – da, chestiunile sînt suficient de vaste şi de complicate încît să fie necesar a le acoperi în secţiuni diferite, dedicate întîi volanului, apoi pedalelor. Ei bine, la scoaterea din cutie constaţi că trebuie să montezi vreo 3 componente pentru a putea fixa baza volanului de masă. Nu vă speriaţi, această operaţiune este suficient de simplă, intuitivă şi rapidă pentru a nu pune nici un fel de probleme, iar sistemul de fixare este bine gîndit, astfel încît Mad Catz WFFW poate fi montat pe orice fel de masă/birou.

Deşi arată futurist, sau poate tocmai de aceea, volanul se fixează uimitor de rigid pe masă, fiind, după mine, unul din cele mai bune exemple din domeniu, sub acest aspect. Faptul că pe partea inferioară are cîteva suprafeţe de cauciuc dur, dar foarte aderent, contribuie la asta, alături de sistemul de prindere excelent conceput, dar şi de suprafaţa mare a bazei, comparativ cu cea a secţiunii „utile" a volanului (fapt ce ajută la creşterea stabilităţii acestuia).

Rigiditatea volanului Mad Catz WFFW, după mon-



O frumuseţe de volan, cu faţa din aliaj solid de aluminiu.



FORZA 4 (XBOX 360)

tarea pe masă, ajută la trecerea de către acesta a unei probe importante pentru mine: cea a sprijinirii ambelor mîini pe volan, cu toată greutatea. Avantajele date de posibilitatea de a face acest lucru sînt acelea că mîinile îți vor obosi mai puțin în cursă și că vei putea adopta posturi mai puțin stresante în timpul pilotajului. Dar, vă rog să mă credeți, nu orice volan îți conferă acea încredere în rezistența sa mecanică de natură a te face să-ți sprijini cu toată greutatea mîinile pe volan, relaxat. Thrustmaster T500 RS și RGT FFB Clutch, poate și Logitech Driving Force GT, sînt dintre puținele exemple în acest sens. Iată că adaug acum și Mad Catz WFFW în această selectă listă.

Volanul propriu-zis mi-a plăcut foarte, foarte mult. Deși la modelele cu rotație completă de 900° sau mai mult prefer volanele mai subțiri, dar cu diametru mai mare, la cele de 270° un volan mai gros cu diametru un pic mai mic mi se pare mai potrivit. Din această perspectivă Mad Catz WFFW reușește să aibă proporții perfecte, în opinia mea, fiind impecabil ca diametru, dar și sub aspectul grosimii. Nu este în întregime acoperit cu cauciuc, doar în zona în care se așează mîinile, dar la volanele de 270° aceasta nu este o problemă, oricum, nu ești nevoit să-ți schimbi poziția mîinilor (ba chiar e recomandabil să nu o faci), chiar și la rotația în poziții extreme a volanului.

Ceea ce am apreciat foarte mult au fost calitățile cauciucului folosit pentru zona de pe volan destinată amplasării mîinilor. Acest cauciuc este, în cazul Mad Catz WFFW, un pic mai dur decît cel folosit la volane precum Thrustmaster F430 sau RGT FFB. Apoi, suprafața sa este profilată cu mici adîncituri circulare, care pătrund cu aproximativ un milimetru în material. Rezultatul este că mîna nu îți transpiră aproape deloc pe volan, chiar și în cursele lungi, suprafața acestuia rămînînd în permanență aderentă și plăcută la atins. Alte volane pot deveni ușor lipicioase în cursele de durată – și/sau dacă transpirați mai tare –, dar cu Mad Catz WFFW nu vi se va întîmpla așa ceva.

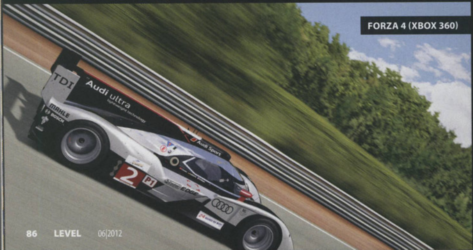


Padelele schimbătoare de viteze sînt din aluminiu și au o formă impecabilă. Sub ele, pe spatele volanului, sînt butoanele LB și RB.

Care nu face clic

Între lucrurile care nu mi-au plăcut la volanul Mad Catz WFFW se află și acela că toate butoanele acestuia nu fac clic, cu excepția a două dintre acestea, anume RB și LB. În general, este bine ca un controler să aibă butoane care fac clic – asta ajută ca, în timpul jocului, să nu faci uz excesiv de forță, evitînd astfel atît obosirea prematură, cît și stresul excesiv al mecanicii controlerului, dar mai ales al mecanicii jucătorului (tendoane și mușchi). În plus, clicul butoanelor este un element de feedback auditiv care este de folos pe parcursul oricărui joc, mai ales dacă acesta este de timp real și necesită reacții rapide – absența clicului te poate face să întîrzii un pic mai mult decît trebuie pe comanda apăsată, făcîndu-te să pierzi fracțiuni de secundă prețioase.

De altfel, într-o primă fază a trebuit chiar să fiu foarte atent din această cauză, pentru a nu face uz de forță excesivă asupra unor componente mai delicate din punct de vedere mecanic, precum este pîrghia schimbătorului de viteze secvențial sau padelele de urcare sau coborîre în treapta de viteză. Pur și simplu, nu-mi dădeam seama dacă am dat comanda de schimbare



FORZA 4 (XBOX 360)



de viteză sau nu.

Veți spune că asta se observă direct în joc, unde se vede și se aude foarte clar cînd se schimbă viteza. Da, dar, într-un simulator auto, în funcție de viteza de reacție a ansamblului ambreiaj/cutie de viteze al modelului pe care îl conduci, se poate ca treapta de viteză să se schimbe cu o anumită întîrziere față de momentul în care tu ai dat comanda din padele sau schimbătorul secvențial. Uneori, precum la mașinile mai vechi, cum sînt cele din modul Power & Glory pentru GTR 2 sau HistoriX pentru rFactor, dar și la modelele istorice din rFactor 2, timpul de reacție al transmisiei la modificarea treptei de viteză poate fi chiar semnificativ de mare. Or, asta te face să apeși mai puternic, dar și timp mai îndelungat, comenzile de schimbare a treptei de viteză, pînă cînd obții „confirmarea" dată de joc. Este adevărat că, în timp, poți să te deprinzi să apeși scurt aceste comenzi, fără a mai aștepta confirmări, dar asta presupune un inutil efort suplimentar din partea jucătorului.

Să nu uităm însă că Mad Catz WFFW nu este conceput pentru a rula pe PC, deci problemele puse de simulări precum cele enumerate anterior nu își păstrează validitatea pe Xbox... Sau și-o păstrează? Păi, în Forza Motorsport 4 există multe modele de mașini vechi, la care schimbarea treptei de viteză se face într-un timp mai lung decît la cele moderne. Deci, și în acest caz va trebui să faceți „un inutil efort suplimentar" de acomodare cu faptul că butoanele/padelele/schimbătorul secvențial nu fac clic.

Ha, tocmai v-am pomenit încă unul dintre lucrurile care nu îmi plac la Mad Catz WFFW! Poate că ați trecut peste el fără să-i acordați atenția cuvenită, așa că reiau: acest volan este conceput exclusiv pentru consola Xbox 360. Da, no PC! Vă spun sincer, cînd mă uit la prețul acestui produs și mă gîndesc că nu-l pot folosi decît pe Xbox 360, parcă îmi vine să aprofundez exercițiul acestei gîndiri, pînă la găsirea unei soluții mai bune, ce nu-ți golește buzunarele în timp ce te ține departe de extraordinarele simulatoare de PC, care au un viitor strălucit – vezi Assetto Corsa, rFactor 2 sau posibilul GTR 3.

O pîrghie prea îndepărtată

Schimbătorul secvențial de viteze este ingenios conceput, întocmai precum cel de pe vechile Logitech MOMO Force Feedback – se poate monta atît în stînga, cît și în dreapta volanului. Dacă vreți să duceți simularea pînă la capăt, Mad Catz WFFW vă oferă posibilitatea de a așeza acest schimbător de viteze în stînga volanului, atunci cînd vă aflați în modele de mașini cu volanul pe dreapta.

Îmi place faptul că există această facilitate la Mad Catz WFFW – de altfel, am și folosit-o – cu atît mai mult cu cît modificarea părții pe care se află schimbătorul se face foarte simplu și rapid. Pur și simplu, se trage de pîrghia acestuia, care iese din locaș, după care se „înfige" în locașul corespunzător aflat simetric față de volan, în partea cealaltă. Odată montat, schimbătorul de viteze secvențial este foarte stabil în locașul său.

O singură problemă există cu acest schimbător de viteze (în afară de faptul că nu face clic la schimbarea treptei de viteză). Este amplasat mult prea în spate față de volan și prea aproape de axul central al acestuia. Practic, schimbătorul se află la aproape două palme în spatele volanului, în timp ce, privind din față, este chiar la „marginea" volanului. Această poziție face foarte dificilă acționarea pîrghiei schimbătorului secvențial de viteze în timpul pilotajului, dacă stai în postura corectă de condus.

Consecința: în pofida faptului că încerc pe cît posibil să respect realismul simulării prin felul în care folosesc un volan, cu Mad Catz WFFW nu am reușit să fac uz de schimbătorul său de viteze secvențial, la modelele din Forza 4 dotate cu așa ceva. Este aproape imposibil să ai o poziție corectă la volan și să folosești constant acest schimbător, efortul este nenatural și stresant – a trebuit să mă mulțumesc cu padelele. Care, de altfel, sînt superbe, fiind făcute în întregime din aluminiu, cu o formă perfectă, de care mă declar foarte mulțumit. Păcat că nici padelele schimbătoare de viteze nu fac clic...



Schimbătorul de viteze secvențial este dispus mult prea în spate.

Spre referință, vă ofer datele amplasării schimbătorului secvențial de viteze de pe Thrustmaster RGT FFB Clutch, care este aproape ideal așezat, în opinia mea: la o palmă în spatele volanului propriu-zis, și tot la o palmă în lateralul acestuia. Un alt volan cu aceeași dotare, Logitech Driving Force GT, nu stă bine la acest capitol, schimbătorul aflîndu-se prea aproape de volan, atît în lateralul, cît și în spatele acestuia.

Pedalînd frenetic

Dar destul despre volan, deocamdată – să trecem la pedale. Am fost surprins să constat că și acestea se asamblează din mai multe componete, anume două: baza pe care îți sprijini călcîiele și suportul pedalelor. De obicei, acestea fac corp comun la alte produse de gen. După asamblare – foarte simplă, de altfel – nu am observat să existe avantaje sau dezavantaje ale acestei particularități a pedalelor volanului, fiind vorba doar de o decizie de design ce poate să ușureze, eventual, munca proverbialilor ergonomicieni împachetatori.

În schimb, am o problemă cu ergonomicienii care



RACE PRO (XBOX 360)

au proiectat pedalele în sine. În primul rînd m-a deranjat faptul că acestea sînt acoperite cu un cauciuc FOARTE aderent. Practic, cînd pui piciorul pe ele, indiferent că esti numai în ciorapi (așa cum obișnuiesc eu) sau încălțat cu pantofi ușori, sport, pedalele aderă excesiv la tălpi, ceea ce, la apăsare, te obligă să îți ridici călcîiele de pe suport. Dar asta face ca suportul să înceapă să se miște, iar întreg ansamblul pedalelor să își schimbe poziția în timpul pilotării. Asta ca să nu mai vorbesc de faptul că îți obosesc picioarele, pe care trebuie să le ții suspendate pe durata unei curse întregi.

În al doilea rînd, nu ajută cu nimic la rezolvarea acestei probleme unghiul sub care sînt montate pedalele – acestea sînt aproape orizontale!... Deci, asta complică și mai mult problema, pentru că te obligă să adopți o poziție și mai nenaturală a picioarelor. Dacă pedalele ar fi fost alunecoase, precum e cazul la toate celelalte produse de gen, treaba s-ar mai fi ușurat, ai fi proptit ferm călcîiele pe bază, pentru a avea un punct fix, și ai fi alunecat cu talpa pe suprafața pedalelor, încercînd să le acționezi cît mai fin.

Pînă la urmă, în disperare de cauză – așa cum le scoți din cutie pedalele sînt absolut inutilizabile mai mult de 5 minute – am făcut în așa fel încît să rezolv această problemă, în maniera „cu puțină sîrmă, un pic de scuipat și niște scoci", care a transformat România în raiul care este astăzi. Da, știu, distribuitorul Mad Catz, care citește acum cu ochi tot mai mari rîndurile prezentului articol, a început deja să transpire abundent, constatînd că are prea mulți nasturi închiși la cămașă – iar cravata se simte tot mai mult ca un accesoriu inutil. Nu cred, totuși, că sînt motive serioase de îngrijorare, deoarece nu am făcut decît să înfășor ambele pedale în polietilenă tăiată dintr-o banală pungă, aplicînd, apoi, peste aceasta, niște bandă adezivă, tot din material plastic, pentru fixare. La returnarea produsului, nu va trebui decît să tai cu foarfeca această „contrapție", iar pe pedale nu va rămîne adeziv de la bandă, deoarece am folosit dedesubt bucățile de pungă. Da, sînt ingenios, mulțumesc... încep să cred că datorez o bere distribuitorului, pentru rehidratare după acest intempestiv episod perspirator.

Soluția s-a dovedit pe cît de simplă, pe atît de eficace. Suprafața pedalelor a devenit, astfel, foarte alunecoasă, iar eu am putut să le folosesc fără probleme, ore și ore în șir de curse în minunatul Forza Motorsport 4.

În ce privește poziția aproape orizontală a pedalelor există explicația că acestea se pot amplasa pe un plan înclinat, într-un cockpit precum cele de la Playseat, care le poate face utilizabile din perspectiva unghiului sub care acestea se prezintă tălpilor. Dar, sub aspectul aderenței cu care pedalele se prezintă acelorași tălpi, nu am nici o explicație, nici o presupunere de făcut pentru a le absolvi proiectanții de vină și a da un sens logic deciziei lor de design. Probabil că o versiune ulterioară a acestui produs va suferi modificările necesare – momentan, singura soluție este cea propusă de mine.

Învîrteala

După considerații ce au vizat forma și dotările volanului Mad Catz WFFW, este cazul să ajungem, în sfîrșit, la funcționarea sa. Din acest punct de vedere, primul lucru care mi-a atras atenția nici nu a necesitat conectarea volanului la Xbox și la alimentarea cu curent. Așa cum fac întotdeauna cînd primesc un volan la test, după ce l-am scos din cutie l-am pus pe genunchi și am început să rotesc volanul. În cazul Mad Catz WFFW, volanul s-a învîrtit uimitor de ușor, cum nu mi s-a mai întîmplat decît la Thrustmaster T500 RS (care se rotește chiar un pic mai ușor) și la Logitech DF GT (care se rotește un pic mai greu).

De ce este acest fapt relevant? Well, pentru că asta arată ce forță opune mecanismul volanului în permanență, pe parcursul utilizării, în plus față de cea generată de force feedback în timpul jocului. Practic, pe lîngă efortul mai mic necesar la rotire, un mecanism care permite rotirea ușoară a volanului va avantaja pe cei care țin mașina în limita de aderență. Aceștia vor putea face mult mai rapid și mai amplu mișcările de contravirare din volan cu ajutorul cărora compensează începuturile de derapaj sau pot menține cu finețe controlul asupra unei mașini aflate în plină pierdere de aderență.

De altfel, acest lucru mi-a permis să accelerez cu nesimțire la începutul curselor din Forza Motorsport 4, pe muscle car-uri. Yup, ca un dobitoc citadin care demarează pînă la arderea pneurilor cînd se face verde la stop, m-am distrat fenomenal pe modele precum primul Corvette sau Camaro-urile din anii '60 și '70 – vola-



Pedalele, prea aderente.



RACE PRO (XBOX 360)

nul îmi permitea mişcările de contravirare necesare pentru controlul traiectoriei, pe care le puteam face rapid, amplu şi fără mare efort, întocmai precum în realitate. Evident, şi pe parcursul cursei, Mad Catz WFFW mi-a permis recuperarea firească, naturală, a pierderilor de aderenţă survenite din dorinţa de a aduce maşina dincolo de limitele ei fizice.

Este adevărat că, sub aspectul rezoluţiei controlului pe axele volanului, Mad Catz WFFW nu oferă ceva deosebit, fiind în aceeaşi linie cu volanele de 270° de la Thrustmaster, precum F430 sau RGT FFB Clutch. Adică oferă o precizie a mişcării bună, ce nu pune probleme la pilotaj. Totuşi, la preţul său, de categorie peste medie, mă aşteptam la performanţe superioare ale acestui volan sub aspectul rezoluţiei. Precizia crescută dată de rezoluţia înaltă se simte la alte produse de gen, aşa cum am observat atît cu Thrustmaster T500 RS, Logitech DF GT, cît mai ales cu SteelSeries SRW-S1, care m-a entuziasmat prin acurateţea manevrelor pe care ţi le permite.

Dar, în ansamblu, experienţa de joc cu Mad Catz WFFW în Forza Motorsport 4 a fost una deosebită, mai mult decît mulţumitoare. De altfel, şi forţa pusă la dispoziţie de force feedback este una respectabilă, astfel încît am fost nevoit să o reduc la 70% în opţiunile jocului. Deci, nu veţi ajunge, în opinia mea, să simţiţi că volanul ar mai avea nevoie de putere – are absolut suficientă, chiar prea multă la 100%. Însă, nu doar sub aspect cantitativ este de apreciat force feedback-ul Mad Catz WFFW, ci şi sub cel calitativ. Fiecare amănunt de pe pistele din Forza 4 a fost cu acurateţe redat în volan, făcîndu-mă să mă simt acolo, în cockpitul maşinii, în plină cursă. Nu degeaba se numeşte Immersion tehnologia de force feedback folosită de Mad Catz WFFW... de altfel, cea mai bună la momentul actual, utilizată şi de alte volane de calitate.

În privinţa compatibilităţii, lista jocurilor de Xbox 360 cărora Mad Catz WFFW le oferă suport este exhaustivă, cuprinzînd aproape toate titlurile auto care contează. Şi Forza 4, deşi nu are Mad Catz WFFW între setup-urile presetate, a recunoscut fiecare axă şi buton ale volanului, din prima. Am folosit unul din preseturile de-



Pedalele, aproape orizontale.

fault ale jocului şi totul a funcţionat impecabil. În plus, dat fiind faptul că Mad Catz WFFW are toate butoanele specifice unui gamepad controler de Xbox 360, am putut naviga fără probleme atît în meniurile Forza 4, cît şi în cele ale consolei Xbox 360 propriu-zise, fără a mai avea nevoie de un alt controler suplimentar pe lîngă volan. Am apreciat, în această idee, ergonomia amplasării butoanelor, totul este aşezat pe volan perfect la îndemînă, fiecare buton putînd fi acţionat fără efort şi fără a afecta performanţele de joc, inclusiv în toiul celor mai înfierbîntate curse.

Mecanică şi sensibilitate

După cum spuneam, am sesizat faptul că Mad Catz WFFW se roteşte foarte uşor atunci cînd nu este conectat la curent şi la Xbox. Asta m-a făcut curios, dat fiind că majoritatea celorlalte volane opun o rezistenţă deloc nesemnificativă la rotirea în aceeaşi situaţie, dublată şi de un zgomot la rîndul lui deloc neglijabil. Aşa că am vrut să văd cum este realizat mecanismul volanului, cel care transmite force feedbackul de la motoraşul electric. În principiu, volanele mai scumpe, precum cele din categoria de preţ în care se află Mad Catz WFFW, au rotiţe dinţate metalice cu dantură helicoidală, care asigură un minim de frecare şi zgomot. Încercînd să verific dacă la fel este cazul şi cu Mad Catz WFFW, am demontat capacul acestuia. Da, distribuitorul Mad Catz transpiră, dar trebuie să ştie că această operaţiune se poate executa fără a rupe nici un sigiliu şi fără pierderea garanţiei – nu lasă nici un fel de urme, altele decît scena din viaţa Sfîntului Toma Necredinciosul pe care am gravat-o într-un loc întunecos, foarte bine ascuns vederii.

Am fost destul de surprins constatînd că mecanismul este alcătuit din roţi dinţate de plastic, nu metalice. Dar, spre deosebire de alte volane cu aceeaşi dotare, aceste roţi au diametrul mai mic, cu dinţi mai mulţi. În plus, mecanismul nu face uz de curea de transmisie, precum cele mai multe alte volane. Aceste aspecte, cumulate, fac ca inerţia mecanismului să fie mult mai mică, zgomotul mai redus şi viteza de reacţie posibilă cu acest volan semnificativ mai mare. Iar plasticul este unul de bună calitate, extrem de dur, din cele folosite în tehnica aerospaţială, ce pot lejer înlocui metalul în astfel de situaţii. Pînă aici, totul este bine şi mă declar satisfăcut de mecanica volanului Mad Catz WFFW.

Ceea ce m-a nemulţumit a fost altceva. Am profitat de ocazia desfacerii volanului pentru a vedea ce fel de senzor foloseşte Mad Catz WFFW pentru a „citi" mişcarea de rotaţie a volanului. Spre dezamăgirea mea, este vorba de un simplu potenţiometru analogic, din cele pe care le găseşti în volanele disponibile la preţuri sub jumătate din cel al Mad Catz WFFW. Nu este nimic rău în folosirea unui astfel de potenţiometru, altul decît acela că nu permite acurateţe constantă şi rezoluţie superioară în redarea mişcării volanului. În plus, în timp, un astfel de poten-



RACE PRO (XBOX 360)

țiometru se deteriorează semnificativ – în doi ani de folosire medie deja apar erori, pe care controlerul digital al volanului le corectează pînă la un punct, în general.

La Thrustmaster-ele mele F430 și RGT FFB Clutch, care costă jumate cît un Mad Catz WFFW și care sînt dotate tot cu potențiometre analogice ieftine, de calitate inferioară, asemănătoare cu cele din Mad Catz WFFW, am hotărît să pun cîte un potențiometru Vishay Spectrol atunci cînd cel original va ceda. Costă 60 de lei, dar te ține impecabil mulți ani de folosire. Din păcate, dat fiind că potențiometrele Vishay Spectrol sînt mai mari decît cele obișnuite, un astfel de model nu poate fi montat într-un Mad Catz WFFW, pentru că spațiul este mai strîmt și nu este loc suficient. Trebuie căutat, la nevoie, un alt model de potențiometru de calitate, deși acestea nu sînt ușor de găsit la dimensiuni normale.

De fapt, pentru zona lui de preț, trebuia de la bun început ca Mad Catz WFFW să fie dotat cu un senzor magnetic (precum Thrustmaster T500 RS) sau cu unul optic (precum Logitech DF GT). Astfel de senzori sînt, practic, fără moarte și oferă o precizie mult crescută față de potențiometrele analogice clasice.



Soluția mea – urîtă foc, dar eficace. Voi puteți încerca cu bandă adezivă din fibră de carbon – scumpă, dar face.

Care își bagă ceva în buzunarul tău

Revin la întrebarea mea de la începutul articolului: „este într-adevăr nevoie de un volan cu force feedback destinat consolelor?" Și răspund acum nu din perspectiva producătorilor de astfel de dispozitive, ci din cea a jucătorului: „Da". Ba chiar un „da" hotărît, dacă este să vorbesc ca urmare a experienței mele de joc în Forza Motorsport 4 cu volanul Mad Catz WFFW. Nu există comparație între experiența inferioară oferită de un gamepad și cea superlativă pe care o trăiești la volanul cu force feedback Mad Catz WFFW. Imersiune, control, feeling, promptitudine în reacție la fiecare stimul – vizual, auditiv sau de feedback – al mașinii pilotate. Timpi mai buni, fun, un zîmbet larg pe față. Merită.

Dar merită și cei în jur de 1000 de lei care ni se cer pe acest Mad Catz WFFW? Ei bine, i-am punctat problemele, le cunoașteți acum și voi. După mine însă, nici una dintre acestea nu este insurmontabilă sau un showstopper, vorba americanului. Peste una singură dintre acestea nu pot să trec: faptul că Mad Catz WFFW nu este compatibil cu PC-ul. La banii ăștia, să fii, practic, blocat pe jocurile auto de consolă Xbox 360, dintre care simulatoare sînt doar vreo două-trei, mi se pare inadmisibil. Mad Catz WFFW, prin calitățile sale, ar putea oferi aceeași experiență de joc excelentă și în titlurile de simulare de pe PC. Din păcate, nu o face. Din această perspectivă, acest volan nu-și merită banii.

Dar, dat fiind că alternative pentru Xbox 360 nu prea există – Fanatec nu pare să aibă un distribuitor la noi și nici o istorie încurajatoare a relației cu clienții –, ești pur și simplu obligat să accepți opțiunea Mad Catz. Din această perspectivă, damn it, sînt forțat să consider că Mad Catz Wireless Force Feedback Wheel își merită banii.

Distribuitor: PC-coolers **Ofertant:** pc-coolers.ro **Preț:** 1.054 lei

Distribuitor: Network One Distribution **Ofertant:** Flanco **Preț:** 278 lei



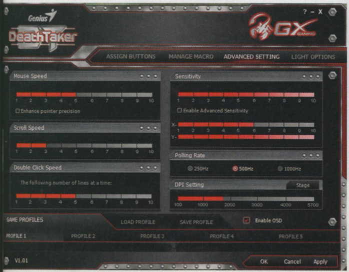
Genius Death Taker

la moartea cu mîna?...

Death Taker este un mouse care face parte din noua gamă GX Gaming lansată de Genius și adresată unui public mai pretențios, prezumabil consumator de, citez, „Pro Game Style". De aceea, atît ca design, cît și ca funcționalitate, Genius Death Taker încearcă să fie în prima linie a produselor de gen.

Vizual, Death Taker nu debordează de bun gust, dar merge și așa. Sub aspectul ergonomiei însă, am fost plăcut surprins. Mîna mi s-a așezat perfect pe forma acestui mouse, iar butoanele, 6 la număr, la care se adaugă cele două clicuri și rotița centrală, mi s-au părut foarte bine amplasate pentru un acces rapid și lejer. Dar, în opinia mea, cele 6 butoane ar fi trebuit să nu fie făcute din material lucios, alunecos, ci dintr-unul aderent. De asemenea, forma acestor butoane ar fi trebuit să le evidențieze mai bine atunci cînd vrei să le accesezi rapid, pentru ca degetul să se proptească natural pe ele.

Genius Death Taker se poate configura complex folosind un software ce se descarcă de pe situl geniusnet.com, care permite atribuirea de taste/macrouri fiecărui buton, dar și reglajul fin al preciziei mouse-lui (în valori de la 100 la 5700 DPI). Am apreciat faptul că precizia axelor X și Y poate fi setată separat. Există și posibilitatea de a regla greutatea mouse-ului din 6 pastile de cîte 4,5 grame, incluse în corpul acestuia – dar alunecarea sa depinde mult și de mousepad. Una peste alta, posibilitățile multiple de configurare mi-au plăcut la acest mouse, precum și ergonomia sa, cu excepția materialului și formei butoanelor. Recomandabil dacă prețul său va mai scădea măcar cu 20% față de cît este acum.



Genius HS-G700V Cavimanus

Caverne de plastic



Genius ne-a obişnuit pînă acum cu produse foarte ieftine, din categoria consumabilelor care funcţionează binişor pînă cînd se strică, iar atunci cînd se strică, le arunci fără nici un regret, pentru că şi-au scos puţinii bani daţi pe ele, cu vîrf şi îndesat. Iată, însă, că Genius a prins din urmă trendul chinezesc apărut recent – acela conform căruia şi chinezii pot face produse de calitate sub numele lor, dacă tot le fac sub numele tuturor celorlalţi, cei cu pretenţii şi tradiţie occidentală.

Există un singur şpil în toată această treabă chinezească: dacă vinzi chinezării, vinde-le la preţ de chinezării. Trebuie să ai un produs al naibii de bun, ca să-ţi permiţi să ceri bani pe el cam tot atît cît cere o altă firmă, de mult mai mare renume şi cu un portofoliu mult mai impresionant decît, spre exemplu, Genius. Care Genius tocmai ce a lansat o linie de produse de gaming cu pretenţii, numită GX Gaming (şi subintitulată Pro Gaming Style).

Din această gamă GX fac parte şi căştile Cavimanus.

Primul lucru pe care l-am spus despre acestea la scoaterea lor din cutia elaborată în care sînt livrate a fost că sînt grele. Ore de testare mai tîrziu, am spus în continuare că sînt grele şi că mă doare creştetul capului de la ele. Iar materialul plastic folosit la contactul cu pielea din jurul urechilor este unul neplăcut, ce cauzează o transpiraţie abundentă şi o senzaţie de disconfort. Căştile fiind circumaurale (adică din acelea care nu apasă pavilionul urechii, ci îl înconjoară), materialul cu pricina nici nu lasă pielea urechii să respire, ceea ce sporeşte senzaţia de disconfort – vă spun că de cum au dat căldurile, Cavimanus nu au mai putut fi purtate de mine; îmi păreau grele şi sufocante.



Dar, poate că aceste căşti oferă o calitate audio superlativă, care face să merite efortul de a le folosi. Nu, nu este cazul. Acustica acestui model Genius este deplorabilă, literalmente Cavimanus sună ca nişte cutiuţe de plastic dotate cu difuzoare puse la urechi – forma lor şi materialul folosit nu asigură un sunet neutru, curat, se simte puternic aportul sonor al incintei în care sînt amplasate difuzoarele. Practic, dacă numele de Cavimanus vine de la caverna, să ştiţi că acustica au nimerit-o pe aproape. În ansamblu, sunetul este unul confuz, cu dinamică scăzută, cu başi neclari şi medii pregnante. Nu le recomand sub nici o formă pentru audiţia muzicală. Dacă vreţi să ascultaţi muzică sau să vă uitaţi la filme, puteţi găsi căşti Sennheiser sau Audio Technica, la acelaşi preţ, dar la o calitate mult, mult mai bună.

Dar pentru jocuri? Ei bine, Cavimanus sînt căşti USB, adică din acelea care conţin şi placa de sunet. Cum ar veni, nu este necesar să aveţi o placă de sunet, că aceasta vine în căşti. Vă spun din start că aceasta este o dotare absolut inutilă, pentru care veţi da banii de pomană. Orice calculator din ziua de azi este dotat cu o placă de sunet onboard de bună calitate pentru jocuri, net superioară celei oferite de Cavimanus, care foloseşte un API foarte vechi de poziţionare audio 3D a sunetului din jocuri, anume XEAR. Deci, ceea ce aduce această pereche de căşti în jocuri este şi inutil, şi de calitate inferioară. În opinia mea, sînt de preferat căştile dotate cu o mufă de linie stereo, obişnuită, faţă de varianta Cavimanus cu USB.

Bun, mai rămîne microfonul. Păi, sînt destule căştile producătorilor tradiţionali în domeniu care, la un preţ mai mic sau egal cu cel al Cavimanus, oferă o calitate audio superioară, dar şi microfon. Recomandarea mea este să le căutaţi pe acelea: Genius cere pe Cavimanus bani pe care acest produs nu îi merită. Încercarea acestei firme de a ieşi din paradigma consumabilului care îşi face banii nu a fost încununată de succes, în cazul Cavimanus.

■ **Marius Ghinea**

Distribuitor: Network One Distribution **Ofertant:** Flanco **Preţ:** 290 lei

DOUĂ REVISTE+CARTE LA SUPER PREȚ!

24,98 LEI

CHIP FOTO VIDEO *Collection*









Pachetele promoționale pot comandate online pe **www.chip.ro/librarie**

sau pot fi achiziționate în rețelele de magazine inmedio și RELAY

Librăria CHIP ONLINE .ro

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

film



Iron Sky

Iron Sky este una dintre cele mai bune comedii SF pe care le-am văzut. Clar mult mai tare decât plictisitorul Man in Black 3. Cu o singură precizare, filmul se adresează celor care au văzut Machete, ca acțiune sau Planet Terror, ca horror și le-au înțeles, iar acum vor să adauge și un SF acestei liste. Nu este la fel de „over the top" ca nebuniile lui Rodriguez, dar nici nu trebuie să fie pentru că povestea te lovește la fel de tare. Doi astronauți, dintre care unul un fotomodel negru, ales de președintele Statelor Unite din 2018 (o caricatură a Sarei Palin) ca mișcare pentru următoarea campanie, aterizează pe Lună și încep să-i cerceteze partea întunecată. Aici descoperă o întreagă colonie nazistă, care se pregătește încă din 1945 să se întoarcă pe pământ pentru a-l cuceri. Fotomodelul nostru este prins și ce urmează este o satiră la tot ce a însemnat omenirea în ultima sută de ani învelită într-un SF care mulțumește tuturor filmelor de gen de categorie B de pe timpuri. Pentru cei cărora ce am scris mai sus e suficient nu mai am ce să adaug, poate doar să le recomand și Idiocracy, pentru ceilalți însă... poftiți cu grijă și cu mintea deschisă. A, și să nu uit, studiourile europene au început să încerce SF-uri, vremuri bune ne așteaptă.

film



Headhunters

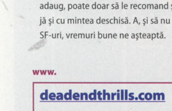
În minirecenzia făcută la The Intouchables, vă recomandam și Headhunters. Conform programului cinematografic de atunci, trebuia să apară la două săptămâni de la apariția revistei. Două luni mai târziu însă pelicula tot nu a făcut ochi. Oare este atât de scump un film norvegian încât au trebuit să mai aștepte să scadă prețul? - nu înțeleg acest fenomen. Dar nu-i nimic, e mai bine așa pentru că-mi dă șansa să prezint mai pe larg acest thriller, în care Aksel Hennie este un cunoscut... angajator pe timp de zi și hoț de artă pe timp de noapte, și care, dă metri majorității filmelor de acțiune din ultima perioadă. Singurul lucru pe care i l-am putea reproșa, dar de ce am face-o, este că nu se hotărăște, acum e Ocean's 11, acum The Game, acum The Fugitive. Ca în orice thriller non-american, actorii joacă ireproșabil, acțiunea este ce trebuie să fie, personajele sunt puternice și nu se grăbesc în a deveni eroi, iar răsturnările de situație sunt cu adevărat neprevăzute. În plus, vine cu acel ceva al filmelor norvegiene care se potrivește perfect cu momentele tensionate. De văzut, de văzut, de văzut!

■ ncv

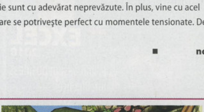
www.

deadendthrills.com

Ați văzut documentarul Planet Earth făcut de BBC? De nu, vă recomand versiunea 1080p. Este atât de liniar în frumusețea lui încât în orice moment puteți pune pauză și face un print screen care să vă devină background. Nu mai durează mult și cred că vom avea și primele jocuri care vor permite același procedeu.



Până atunci însă, dacă vrem neapărat o poză „in game" cu adevărat impresionantă și nu un artwork, va trebui să ne înarmăm cu rabdare sau să apelăm la un specialist. Nu, nu un psihihiatru, la cineva ca domnul Duncan Harris, care s-a autointitulat "fotograf de jocuri video" și a început să-și posteze reușitele pe site-ul de mai sus. Cel mai interesant este că sub fiecare poză putem citi și ce a făcut ca să ajungă la acele rezultate, iar rezultatele au mai mereu rezoluții maaari, numa bune de furat. De exemplu, print-ul cu lupul alb este din jocul Okami, rulat cu emulatorul Dolphin - OpenGL cu 2880x1620, după ce a îndepărtat HUD-ul și texturile nedorite și a activat opțiunile PS2, bloom și rice paper (hârtie de orez). Clădirile în flăcări? Crysis 2 SDK, free camera, tessellation activat + texturi de înaltă rezoluție, a încetinit și modificat timpul + AA și randare la 5760x3240. Jos pălăria! Orașul în flăcări? Alice. Adică, Unreal remapp-at, cameră statică și timestop, FOV mărit.





ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un **Card SDHC 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.







Ediția lunii mai a revistei CHIP este disponibilă,
în toate chioșcurile de difuzare a presei, precum și în magazinele DOMO
și online, pe www.chip.ro/librarie și www.domo.ro

Libraria CHIP ONLINE ro

Cărțile din colecția CHIP **KOMPAKT** pot fi comandate și online pe **www.chip.ro/librarie**
sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:

DOMO · cărturești · eMAG · LIBRIS · elefant.ro · Librărie.net · OKIAN

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-415158, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I.
Nume, prenume
Vârstă · Ocupație
Str. · Nr. · Bl. · Sc. · Ap.
Localitate
Cod Poștal · Județ
Telefon · e-mail
Am plătit · lei în data de · cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.
Am mai fost abonat, cu codul · Semnătura

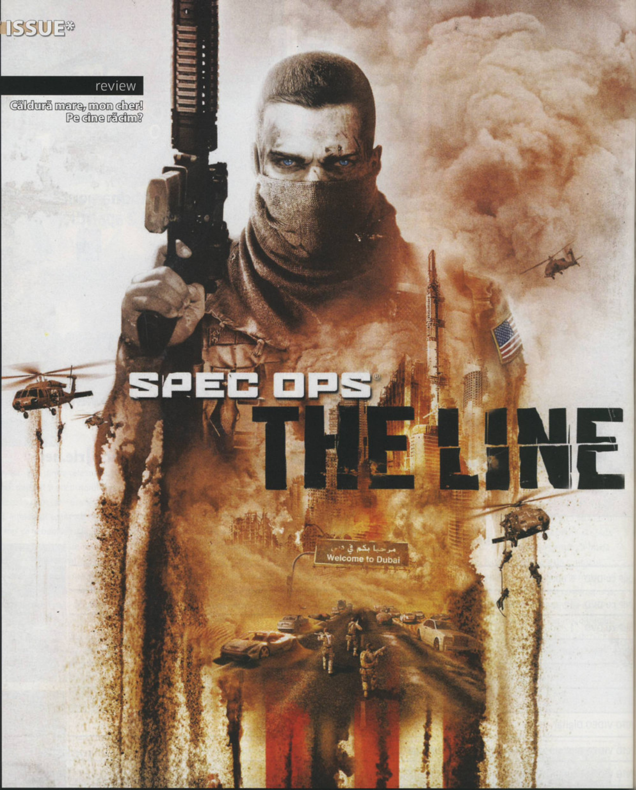
Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

NEXT ISSUE*

review

Căldură mare, mon cher! Pe cine răcim?



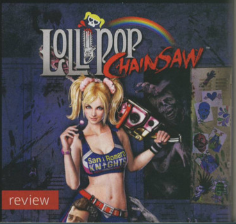
*Cu titlu informativ



review



review



review

Mașini lichide însuflețite au invadat o lume în care progresul este de neoprit, iar misiunea de a pune capăt haosului pe care acestea îl provoacă îi revine chiar inventatorului lor, Arkwright. Vessel este un joc despre un om care deține puterea de a da viață materiei, cu toate consecințele pe care le implică această îndeletnicire.



Ca și Protal 2, Vessel este un joc universal recomandat din toate punctele de vedere… Aproape că-ți poți auzi sinapsele din cap trăgând cu sete în toate direcțiile, în timp ce aduni, mental, toate piesele puzzle-ului la un loc. **Machinima**



CERINȚE DE SISTEM **Sistem de operare** Windows 7 / Vista / XP **Procesor** Dual Core 2.0GHz sau echivalent **Memorie** 2GB RAM **Spațiu pe HDD** 1.5 GB **Placă video** ATi Radeon HD 2400 / NVIDIA GeForce 7600 sau modele mai performante, cu suport Shader Model 3.0 **DirectX®** 9.0c **Sunet** compatibilitate DirectX

DVD EXTRAS

JOCURI EXTRA
Nitronic Rush
Wolfram 1.0
Command & Conquer: Tiberian
Sun 3 1.2
Counter-Strike 2D Beta 0.1.2.0
Journey to the Center of Hawkthorne
Smokin' Guns 1.1

DEMO
Baseball Mogul 2013
Gratuitous Tank Battles
MacGuffin's Curse
Scania Truck Driving Simulator
Skyjacker

E3 2012 TRAILERS
Amnesia: A Machine for Pigs
Assassin's Creed III
Beyond: Two Souls
Borderlands 2
Castlevania: Lords of Shadow 2
Call of Duty: Black Ops 2
Crysis 3
Dead or Alive 5
Dead Space 3
Dishonored
Far Cry 3
Gears of War: Judgment
God of War: Ascension
Halo 4
Hitman: Absolution
Injustice
Transformers: Fall of Cybertron
LEGO City Undercover
Lost Planet 3
Square Enix - Luminous Engine Tech Demo
Medal of Honor Warfighter
Metro: Last Light - Enter the Metro Short Film
Metro: Last Light
Need for Speed: Most Wanted
Of Orcs and Men
Resident Evil 6
Resident Evil: Retribution
South Park: The Stick of Truth
Splinter Cell: Blacklist
Star Wars 1313
Test Drive: Ferrari Racing Legends
The Amazing Spider-Man
The Last of Us
Tomb Raider
Unreal Engine 4 Tech Demo
Watch Dogs
Wreck-it Ralph
XCOM: Enemy Unknown
ZombiU

MUZICA
Mount & Blade: Warband Soundtrack
Mount & Blade: With Fire and Sword Soundtrack
Magicka Soundtrack
Nitronic Rush Soundtrack

MODS
The Elder Scrolls V Skyrim v1.5
Nude Females Mod

PATCH
The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition v3.2

UTILITARE
VLC Media Player 2.0.1

LEVEL

LEVEL DVD

VESSEL

06.2012



În ediția lunii iunie veți putea citi:

